PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 10 • NOVIEMBRE 1999

ISSN 1514-0466

Más soluciones!

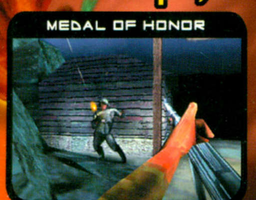
Final Fantasy VIII
Dino Crisis
Soul Reaver

LA DREAMCAST SALE A PELEAR

Un completo informe del lanzamiento de la nueva consola de Sega en Estados Unidos

Y como siempre, todos los previews y reviews de tus juegos favoritos!

MEDAL OF HONOR



MK: SPECIAL FORCES



K.O. KINGS 2000





00010
9 771514 046006

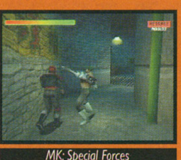
TE ACONSEJAMOS QUE JUEGOS COMPRARTE CON LA NUEVA DREAMCAST!


GENESIS

Index
índice




Medal of Honor


MK: Special Forces



TrickStyle

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Noviembre 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

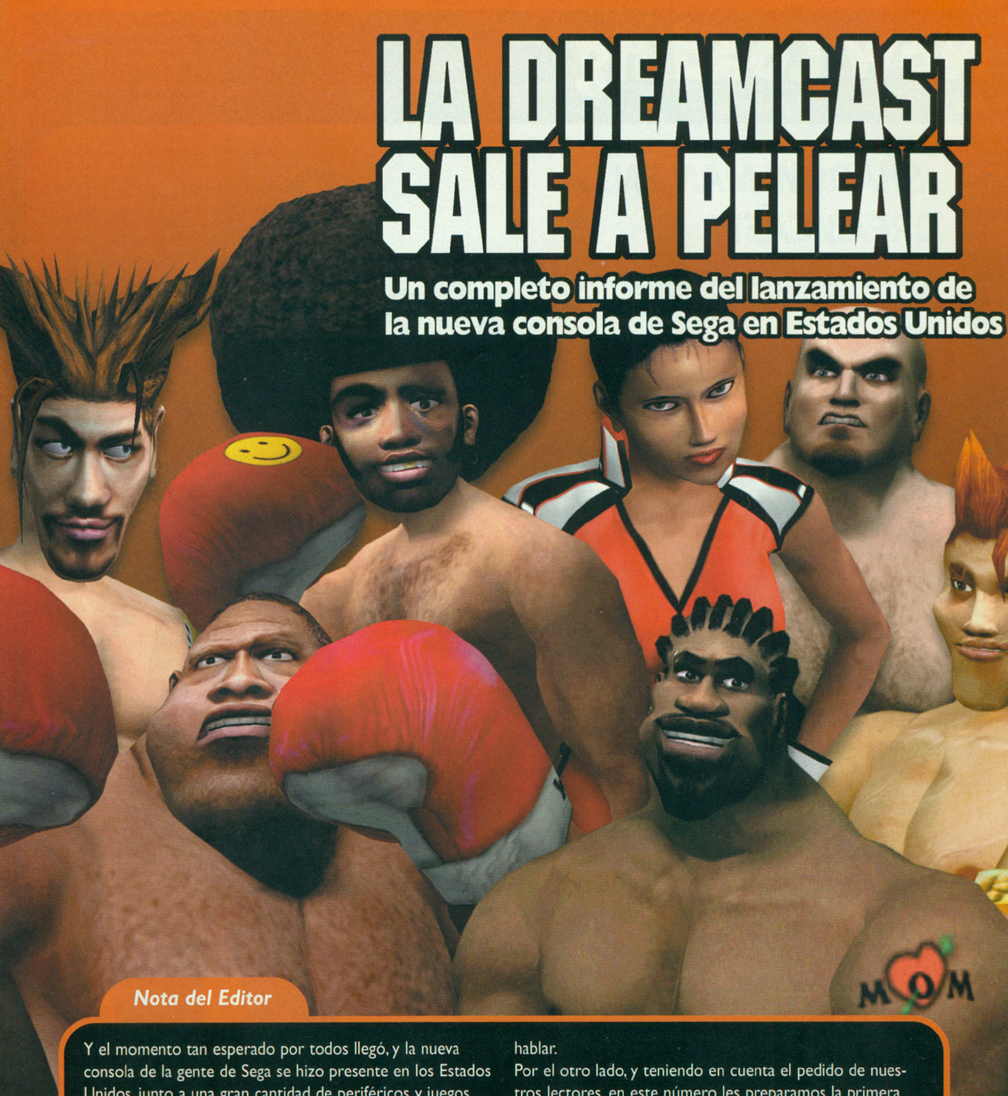
DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Octubre de 1999

LA DREAMCAST SALE A PELEAR

Un completo informe del lanzamiento de la nueva consola de Sega en Estados Unidos



Nota del Editor

Y el momento tan esperado por todos llegó, y la nueva consola de la gente de Sega se hizo presente en los Estados Unidos, junto a una gran cantidad de periféricos y juegos, que sorprendieron a los americanos. Obviamente, nosotros nos conseguimos la máquina no bien estuvo a la venta, y procedimos a revisarla exhaustivamente, de la misma forma que hacemos todas las cosas en la Editorial. De ese examen a fondo nació la nota de la página 16, que les mostrará cómo fue el desembarco de la consola en el norte, y cuáles son los juegos más indicados para comprar en este momento, junto con una proyección acerca de los títulos que se vienen para esta maquinita que ya está dando que hablar.

Por el otro lado, y teniendo en cuenta el pedido de nuestros lectores, en este número les preparamos la primera parte de la guía estratégica del Final Fantasy VIII, sin duda uno de los juegos más importantes para la Playstation este año. Y como si fuera poco, la segunda parte de la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver y la solución completa del Dino Crisis, la nueva aventura de Capcom en la cual peleamos contra unos dinosaurios muy inteligentes.

Bueno, ¡esperamos que disfruten este número y nos estamos viendo el mes que viene!

¡SHADOW MAN EN LA DREAMCAST!

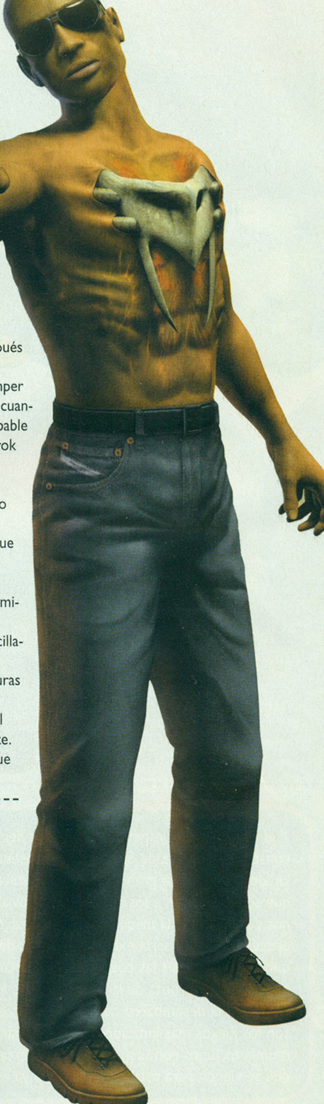
No sólo esta adaptación del cómic verá la luz de la mano de Acclaim en la flamante máquina de Sega...

... sino que otras franquicias de la compañía como WWF Attitude, o el inminente Jerry McGrath Super Cross 2000 también serian convertidos a la consola. Aunque todavía no se negó en forma oficial es muy, pero muy probable que Turok no asome sus plumas en la Dreamcast ya que se sabe que es uno de los títulos mejor vendidos por Acclaim en la Nintendo (su segunda parte fue uno de los títulos mejor vendidos para la máquina después del imbatible Ocarina of Time) y no creemos que la compañía quiera romper tan buena relación (y perderse unos cuantos morlacos), de hecho es muy probable (aunque no está confirmado) que Turok sea uno de los primeros títulos de la compañía para la futura consola de Nintendo conocida hasta el momento como Dolphin.





Volviendo a Shadow Man, creemos que el potencial de este título en la Dreamcast es inmejorable ya que supuestamente tendría una calidad similar a la de la versión de PC (93% Xtreme PC Número 24) que es sencillamente brillante y los usuarios de Nintendo pueden disfrutar las aventuras de este poco conocido (pero muy interesante) antihéroe del mundo del cómic en una versión muy interesante. La versión de Dreamcast se prevé que salga para mediados de Noviembre.



NOS VISITO EL GANADOR DEL SORTEO DE LA DREAMCAST!

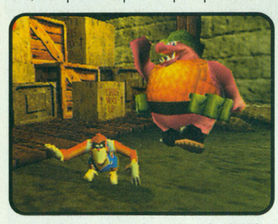
Hace una semana, y después de esperar la llegada de las consolas al país, pudimos hacer entrega del premio del sorteo que efectuamos números atrás a su merecido ganador, **Juan Pablo de Sousa Nespereira**, que se vino desde Lanús Oeste para disfrutar de su flamante Dreamcast con el Mortal Kombat Gold. Nos prometió practicar y ser el mejor luchador de su barrio. ¡Felicitaciones!



¿A PAPA MONO CON BANANAS VERDES?

Nintendo se prepara para editar una versión de su aclamada consola para el lanzamiento del esperadísimo Donkey Kong 64.

Si hay algo que es innegable, es la capacidad del equipo creativo detrás de la gran N para generar revuelo. No sólo porque las campañas publicitarias detrás de los juegos más importantes son generalmente brillantes, sino por su capacidad para producir





novedades donde realmente no las hay. Así como se podía conseguir hace unos meses la Nintendo 64 de Star Wars (con nuevo packaging y el cartucho del juego Racer incluido), ahora se preparan para editar una nueva versión de la máquina para el lanzamiento del esperadísimo Donkey Kong 64. Y aunque en Estados Unidos puede ser que sirva para generar compras impulsivas de gente que se tiente con el pack (la consola y el pad en colores especiales, una edición limitada del juego en color amarillo, y la expansión de memoria que el juego requiere para su funcionamiento) que costará 129 dólares, lo que se dice una ganga. Pero en nuestro país generalmente nos llega al mismo precio que comprar todo por separado, una verdadera lástima. El paquete estará disponible el 22 de Noviembre, fecha en la que la edición normal del juego saldrá a la venta.



La Nintendo 64 (edición limitada) que estará disponible a partir del 22 de Noviembre en USA.

TEKKEN TAG TOURNAMENT EN TRES SEMANAS

No, a no confundirse, lo que queremos decir no es que va a estar a la venta en tres semanas (no se olviden que es un título para Playstation 2), sino que el demo del Tekken Tag Tournament que mostraron en el Tokyo Game Show llevó tres semanas para hacerlo, un tiempo récord teniendo en cuenta que tenía que estar listo para la exposición. Algunas malas lenguas consideraron que la calidad del demo no era comparable a la del Soul Calibur para Dreamcast, pero ahora que nos explicaron el motivo nos quedamos más tranquilos...

DC=500.000 UNIDADES

Sega de América anunció recientemente que su nueva consola, Dreamcast, ha alcanzado la marca de 500.000 unidades vendidas en los Estados Unidos, a sólo dos semanas de su salida. Esto ha superado los cálculos de la compañía, que esperaba ubicar 400.000 máquinas en su primer mes de ventas.
Además del hardware, el software para la Dreamcast también se vende como pan caliente. En las listas de los más vendidos, cuatro de los cinco primeros puestos correspondían a títulos de la consola de Sega. Estos eran: Sonic Adventure, NFL 2000, Soul Calibur y el Ready 2 Rumble Boxing. ¡Grande Dreamcast!

Fechas de Salidas

Playstation

OCTUBRE

LEGO Racers - LEGO Media
Test Drive Off-Road 3 - Infogrames
Metal Gear Solid VR Missions - Konami
X-Files - Fox Interactive
Pac Man World - Namco
Final Fantasy Anthology - Square - EA
A. Men: A. Attack - The 3DO Company
Crash Team Racing - SCEA
Grand Theft Auto 2 - Rockstar Games
FIFA 2000 - Electronic Arts
Grandia - SCEA
CoolBoarders 4 - 989 Studios

NOVIEMBRE

Omikron - EIDOS
Knockout Kings 2000 - EA
NBA Live 2000 - EA
Die Hard Trilogy 2 - Fox Int.
Formula 1 '99 - Psygnosis
RE3: Nemesis - Capcom
Fighting Force 2 - EIDOS

Dreamcast

OCTUBRE

Soul Fighter - Mindscape INC.
Rainbow Six - Majesco
Virtua Fighter 3tb - Sega
Speed Devils - UBI Soft

NOVIEMBRE

Shadow Man - Acclaim
Fighting Force 2 - Eidos
Worms Armageddon - Hasbro Int
Resident Evil: Cod. Veronica - Capcom

Nintendo 64

OCTUBRE

Resident Evil 2 - Capcom
Paper Boy - Midway
Rayman 2 - UBI Soft
Jet Force Gemini - RARE

NOVIEMBRE

Ready 2 Rumble - Midway
NBA Live 2000 - Electronic Arts

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

¡CUIDADO GRAN TURISMO!

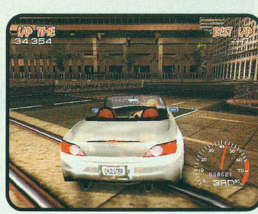
Puede ser que Bizzare Creations tenga en sus manos un título que llegue a bajar del podio al GT?

Recibimos en la editorial nuevas fotos de un futuro juego de Dreamcast llamado Metropolis, en las que se puede ver por primera vez el juego en acción. Algunas de las imágenes pertenecen a las fases de conducción y otras fueron capturadas durante los replays, que por cierto son asombrosos.

Aunque todavía no tenga una fecha de salida confirmada, es posible que Metropolis este a la venta en Europa antes de fin de año, nosotros lo esperamos ansiosamente.









SUBETE A MI MOTO...

Y los títulos que van a estar disponibles para la nueva consola de la gente de Sony se van sumando. En esta ocasión el GP 500 de Namco.

Siguiendo con nuestro festival de fotos de esta página, les queremos mostrar la conversión que está preparando Namco de su conocidísimo simulador de motos, GP 500. Al parecer este título tiene intenciones de estar listo para el momento que la Playstation 2 sea lanzada en Japón, así que la gente de Namco está trabajando a cuatro manos.

Por lo que se puede ver en las fotos, el juego se ve mucho mejor que su par en los arcades, y no nos cabe duda que va a ser una razón más para comprar la nueva consola de Sony no bien esté disponible.







LO MEJOR Y LO PEOR

¡Sí! ¡Llegamos a Noviembre! Esperen ver los mejores juegos del año aparecer todos juntos en tan solo dos meses. ¿Por cuales se decidirán ustedes? Nosotros estamos esperando desesperadamente: Crash Team Racing, Tomb Raider Last Revelation, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, Resident Evil 3 para Play y el Codename Veronica para la Dreamcast entre decenas de otros títulos más. No hay ninguna duda, para los que nos gusta jugar, estos son sin duda los mejores meses de 1999.

Shenmue, uno de los juegos más esperados de la Dreamcast fue retrasado hasta el Otoño del 2000. Sin dudas una mala noticia para todos los seguidores de Yo Suzuki (el creador de decenas de éxitos para Sega, desde Out Run hasta Virtua Fighter) ya que muchos esperaban ver la primera parte de este juego antes de fin de año. Con unos gráficos espectaculares (ver el First Approach de nuestro número 3) Shenmue era la esperanza de Sega para que las ventas de la Dreamcast repunten en el Japón, ahora habrá que ver qué pasa...

Nintendo (como era de esperar por la escasez de buenos juegos y el retraso de todos los de RARE) acaba de anunciar que se estima que para la primera mitad del año habrá perdido alrededor de 50 billones de yens (algo así como 475 millones de dólares). Esto se debe en parte a la declinante fuerza de la moneda japonesa y a la baja del precio en la Nintendo 64 para competir contra la Dreamcast. Aunque examinando más a fondo la situación, se nota que el no haber podido lanzar todavía las nuevas entregas de Pókemon para Game Boy (Gold, Silver y Yellow, de inminente aparición) que seguramente venderán millones de unidades en todo el mundo es lo que realmente no la pudo salvar de perder dinero. Esperemos que pronto estén terminados y saquen a la compañía de la delicada situación que atraviesan. Aunque esto no seria nada en comparación con la pésima noticia de que recién se haría la primera demostración pública de la Dolphin en Agosto del 2000 (después del próximo E3) con lo que las posibilidades de ver la máquina americana antes del 2001 seria casi imposible...

Ránking General y por Consolas de Next Level

Ranking General

Este mes			Mes anterior	
1	Winning Eleven 4	Konami	-	Playstation
2	Soul Calibur	Namco	1	Dreamcast
3	Ready 2 Rumble	Midway	-	Dreamcast
4	Dino Crisis	Capcom	-	Playstation
5	Final Fantasy VIII	Square / EA	2	Playstation
6	Rayman 2	Ubi Soft	-	Nintendo 64
7	LOK: Soul Reaver	Eidos Interactive	3	Playstation
8	Power Stone	Capcom	-	Dreamcast
9	Sonic Adventure	Sega	-	Dreamcast
10	Monster Rancher 2	Tecmo	-	Playstation

Playstation

Este mes			Mes anterior
1	Winning Eleven 4	Konami	-
2	Dino Crisis	Capcom	-
3	Final Fantasy VIII	Square / EA	1
4	LOK: Soul Reaver	Eidos Interactive	2
5	Monster Rancher 2	Tecmo	-
6	Hot Wheels T. Racing		-
7	Wipeout 3		-
8	V-Rally 2		4
9	Sled Storm		5
10	-		-

Nintendo 64

Este mes			Mes anterior
1	Rayman 2	Ubi Soft	-
2	Shadow Man	Acclaim	1
3	Mario Golf 64	Nintendo	2
4	Pokémon Snap	Nintendo	4
5	Quake II	Activision	5
6	Mario Party		6
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes			Mes anterior
1	Soul Calibur	Namco	1
2	Ready 2 Rumble	Midway	-
3	Power Stone	Capcom	2
4	Sonic Adventure	Sega	-
5	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	-
6	Tokyo Xtreme Racer		-
7	Sega Bass Fishing		-
8	NFL 2K		-
9	TrickStyle		-
10	House of the Dead 2		-

más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo

el precio de los ejemplares es de $4,90

Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guía del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.

Número 2 (Enero 1999)



First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.

Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.

Número 4 (Abril 1999)



First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tai Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.

Número 5 (Junio 1999)



First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).

Número 6 (Julio 1999)

First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode I: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.

Número 7 (Agosto 1999)



First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Ages, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.

Número 8 (Septiembre 1999)



First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gungauge, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.

Número 9 (Octubre 1999)

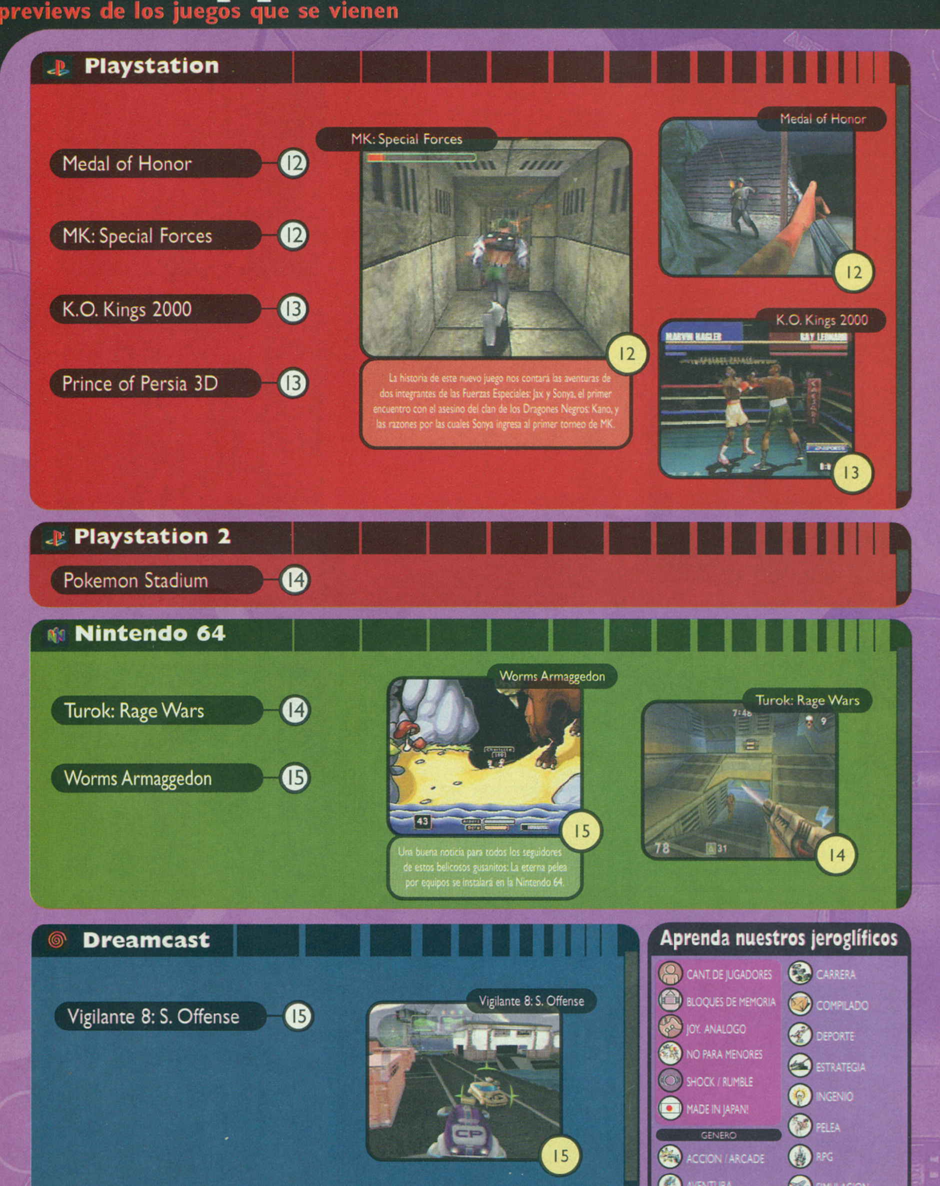


First Approach: X-Files, Dukes of Hazzard, Max Payne, Dune 2000, Starcraft, Danger Girl y muchos más.
Final Test: RC Stunt Copter, Sled Storm, Jet Moto 3, Shadow Man, NFL Xtreme 2, Tony Hawk's Pro Skater y los Mega Test del Final Fantasy VIII y el Soul Calibur.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (segunda y última parte) y la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (primera parte).

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.

First Approach

previews de los juegos que se vienen





Medal of Honor

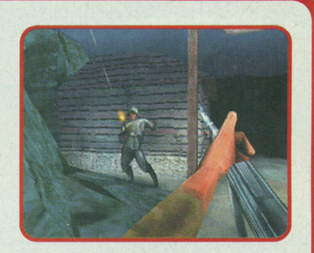
Desarrollado por: Dreamworks
Distribuido por: EA

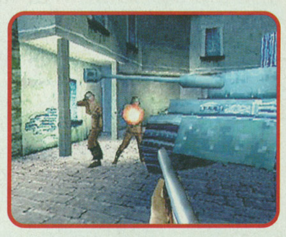
Era de esperarse que un juego de estas características saliera de la gente de Dreamworks, especialmente después del éxito taquillero del Sr. Spielberg "Rescatando al soldado Ryan". Lo sorprendente del Medal of Honour es que los parecidos con el filme radican únicamente en la colaboración de un veterano de guerra que colaboró en ambos proyectos, para darle mayor credibilidad a las batallas.

En el juego tomaremos el rol del Teniente Jimmy Patterson, un piloto reclutado por la OSS (un antepasado de la CIA) para efectuar varias misiones de incógnito en el lado enemigo (obviamente el alemán). Las misiones van a ser bien variadas, e incluirán tareas suicidas, como por ejemplo rescatar a un oficial de alto rango que se encuentra cautivo en una base, o disfrazarnos como un soldado alemán para penetrar en sus campamentos, buscando secretos para los aliados. Y si dijimos anteriormente que eran suicidas es porque en muchas ocasiones los alemanes (gracias a la increíble IA que los programadores están desarrollando) nos interrogarán acerca de nuestro paso por el campamento. ¿Qué hacer frente a un alemán que luego de cada pregunta se pone un poco más nervioso? Podemos contestar (obviamente en el mismo idioma) o ponerle un tirín en el bocho; pero ojo, que lo que decidamos hacer influirá sobre la misión. Y la inteligencia de nuestros contricantes deparará unas cuantas sorpresas: Si, por ejemplo, nuestra idea es tirarle una granada a un enemigo, las reacciones del mismo pueden ser diferentes según su "temperamento": Algunos pueden intentar agarrarla para devolvérnosla, otros saldrán corriendo, y los más valientes se tirarán encima, gritando para que sus compañeros se pongan a cubierto.

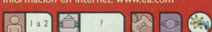
Por lo que se puede ver en las fotos, los gráficos son impecables y promete suavidad en sus movimientos, ya que el juego no es una conversión, sino que está siendo desarrollado para la Play. Esto ha permitido que los programadores realicen locaciones idénticas a las que se encontraban en la guerra, como ciudades francesas sitiadas y bases ultra-custodiadas.







Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.ea.com










MK: Special Forces

Desarrollado por: Midway
Distribuido por: Midway

Si le preguntan a cualquier fanático de los arcades de lucha cuál es uno de los nombres referentes en el género, casi todos coincidirían en nombrar al Mortal Kombat. Este arcade, que supo pasar por varias encarnaciones (algunas más brillantes que otras) combina una historia atrapante como pocas (merecedora de dos olvidables películas y una serie de TV) con la violencia más gráfica. Hace no mucho tiempo, los creadores de los kombates mortales sintieron que era el momento de ampliar el mundo de Mortal Kombat, y nos ofrecieron el MK Mythologies: Sub Zero, una vuelta de tuerca que se diferenciaba de sus antecesores.

Así y todo la crítica no lo recibió muy favorablemente, pero como siempre los fanas apoyaron 100% la creación de Tobias y Boon.

Tiempo después, la gente de Midway anunció el segundo capítulo de MK: Mythologies, aunque en esta ocasión se llamará MK: Special Forces. ¿La razón? Según sus creadores "porque el nombre era demasiado largo" ¡Qué capos!

La historia de este nuevo juego nos contará las aventuras de dos integrantes de las Fuerzas Especiales: Jax y Sonya, el primer encuentro con el asesino del clan de los Dragones Negros: Kano, y las razones por las cuales Sonya ingresa al primer torneo de Mortal Kombat. Y como si eso fuera poco, otros dos miembros de los Dragones Negros, muy conocidos por todos los seguidores de la saga, harán una aparición estelar: Kabal y Jarek.



El juego tendrá una perspectiva en tercera persona, al igual que el Tomb Raider, y una de las sorpresas es que no todo será repartir bifes, ya que en muchas ocasiones habrá que explorar los niveles resolviendo ciertos puzzles.

Para las peleas, los desarrolladores han creado un sistema por el cual podremos enfrentarnos hasta con tres atacantes simultáneamente, pero en el momento de la lucha la acción se concentrará en uno por vez. Asimismo podremos ver algunos movimientos ya clásicos de los luchadores, como por ejemplo la famosa "toma tijera de gambarelas" que efectúa Sonya a sus enemigos, que mueren con una sonrisa de oreja a oreja.





Fecha de salida: Invierno del 2000
Información en Internet: www.midway.com










K.O. Kings 2000

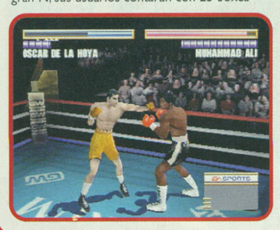
Desarrollado por: EA Sports
Distribuido por: EA

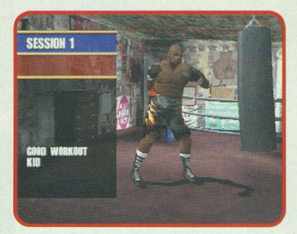
El primer Knockout Kings fue uno de los primeros juegos de box que iluminó un tanto la cara de todos los seguidores de este popular deporte, que querían ver en su consola un título de la mano de la gente de EA Sports (responsables de algunos de los mejores juegos deportivos para la Playstation). Pero como en todas las primeras partes, muchas cosas podrían haber sido mejores. Bueno, señoras y señores, el segundo round ha llegado para los desarrolladores de EA Sports.

El juego saldrá simultáneamente para la Play y la Nintendo 64, aunque no serán idénticos, ya que por las limitaciones de la consola de la gran N, sus usuarios contarán con 25 boxeadores, la mitad de los que encontraremos en la versión de Play. A no desesperar, que los grandes de todos los tiempos (como Ali, Leonard, Frazier y de la Hoya) estarán presentes en ambas versiones.

EA comentó que el juego tendrá una opción llamada "Flashstart", que nos permitirá entrenarnos a los glopes rápidamente, y un nuevo modo para poder tomar parte de las peleas clásicas de todos los tiempos. Como si esto fuera poco, ahora podemos crear un boxeador y entrenarlo, participando activamente de su entrenamiento.

Como pueden ver, hay suficientes novedades en el Knockout Kings 2000 como para mantener a los aficionados al boxeo atentos a su salida, programada para este mismo mes en USA.









Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.ea.com

1 a 2 | ?








Prince of Persia 3D

Desarrollado por: Avalanche Software
Distribuido por: Mindscape

Esta sí que es una apuesta fuerte de la gente de Mindscape para la Playstation. Para ser sinceros, nos sorprendimos bastante al oír que se le había encomendado a la gente de Avalanche Software la conversión de este título, que apareció hace muy poco tiempo en la PC. La sorpresa se debía a que, pese a que sus antecesores tuvieron innumerables conversiones en todas las plataformas posibles, transformar a este príncipe en 3D a la consola de Sony no iba a ser una tarea sencilla, especialmente porque en el rubro tiene competidores de peso (como por ejemplo el Soul Reaver).

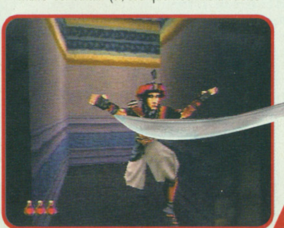
La comparación con el juego de Crystal Dynamics es lógica, ya que el Prince of Persia 3D comparte la misma perspectiva, y una modalidad de juego casi idéntica: Explorar niveles, mientras nos sacamos de encima a cuanto esbirro maligno se nos cruce.

Al parecer algunas encontraremos algunas diferencias entre las dos versiones, ya que la gente de Mindscape ha indicado que el juego va a ser alterado un tanto para la consola, poniendo más énfasis en la acción. Según las palabras de uno de los capoeiras de la empresa: "Nosotros sabemos que los usuarios de las dos plataformas son diferentes, y que los poseedores de una Playstation buscarán algo más orientado hacia la acción".

La historia será la misma: El príncipe (léase nosotros) vivía tranquilamente, hasta que el hermano del Sultán (sí, ése que nos había vuelto locos anteriormente) no tiene mejor idea que raptar a nuestra amada, por lo que habrá que emprender su búsqueda sin demora, desafiando todos los peligros imaginables y aún más... Con todas las trampas clásicas de los anteriores juegos: Cuchillos que aparecen de la nada, estacas, etc.

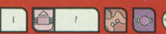
Por el momento poco más se pudo saber acerca del Prince of Persia 3D para Playstation, pero como siempre, no bien tengamos nuevas imágenes, las podremos por ahí para que nuestros lectores se deleiten.







Fecha de salida: Invierno del 2000
Información en Internet: www.midway.com



Oddworld: Munch Oddysee

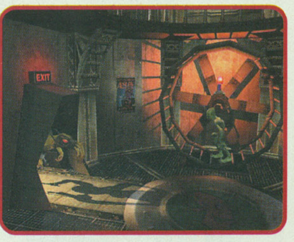
Desarrollado por: Oddworld Inhabitants
Distribuido por: GT Interactive

Mientras estábamos armando esta revista, se nos hizo inevitable incluir los First Approach de la Playstation 2. ¿El motivo? La calidad gráfica de los títulos que se vienen para la nueva consola de Sony es tan maravillosa, que sentimos una obligación de compartir con ustedes un adelanto de estos juegos, aunque estemos a meses (bastantes, por cierto) de poder probarlos.

De todos los títulos que fueron apareciendo en el transcurso del mes, uno de esos que nos dejó con un calambre de mandíbula fue este Oddworld: Munch Oddysee, la segunda parte de la saga Oddworld. Tiempo atrás, los desarrolladores comentaron que para poder realizar lo que tenían en mente con el nuevo juego, hacía falta una máquina más poderosa. Ahora que vemos las fotos entendemos a qué se referían.







Ahora bien, ¿quién es este Munch que ha tomado un protagonismo igual al de Abe? Según los programadores, es un nuevo personaje que depende mucho de su relación con Abe. Son algo así como una "extraña pareja" que se complementan de la manera más bizarra.

Por lo que se puede apreciar en las fotos, el juego es totalmente en 3D, ¡y luce sencillamente increíble!

Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: No hay información disponible

1 | ?



Turok: Rage Wars

Desarrollado por: Iguana
Distribuido por: Acclaim

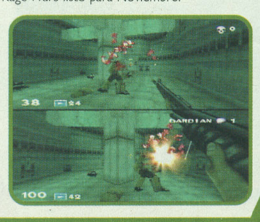
Los usuarios de la Nintendo tenían una deuda pendiente y que Turok: Rage Wars va a saldar muy pronto: Los encuentros Deathmatch con oponentes generados por la computadora. Esto, que es cosa de todos los días entre los poseedores de una PC, era una opción que, inexplicablemente, faltaba a la hora de jugar a un título de similares características en la Nintendo 64.

En este momento, el líder de los FPS (arcades de primera persona) en la consola es sin lugar a dudas el Turok. Este juego, que supo demostrar que no era necesario tener una costosa PC para mejorar nuestra puntería virtual, ahora vuelve a subir la apuesta, incorporando por primera vez los famosos "bots", o robots, que emulan a contrincantes humanos en un encuentro Deathmatch.

Obviamente, todo el juego entonces estará orientado a este tipo de encuentros. Parece una casualidad que el TRW esté listo para la misma fecha que el Quake III Arena o el Unreal Tournament, sus competidores directos en PC, pero según dichos de los programadores de Iguana, la idea del juego se les había ocurrido mucho antes, más específicamente en el momento en que estaban programando el Turok 2. Habrá que creerles...

La buena noticia es que los tiempos de desarrollo se acortaron gracias a que el TRW utiliza el mismo engine que su antecesor, pero con las modificaciones necesarias para que la experiencia de a cuatro jugadores sea fluida, sin necesidad de perder calidad gráfica o velocidad final.

Pero en este proyecto el gran desafío era integrar una inteligencia artificial capaz de mantener la adrenalina del jugador a los más altos niveles, sin que nos demos cuenta de que estamos jugando contra unos robots, y no contra nuestro imbatible vecino. Al parecer las cosas se están dando como la gente de Iguana desea, y sólo les queda retocar unos cuantos detalles (como por ejemplo la longitud de los niveles, y el balance de las armas) para tener al Turok: Rage Wars listo para Noviembre.

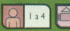




El gran desafío era integrar una IA capaz de mantener la adrenalina del jugador a los más altos niveles.



Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.acclaim.com







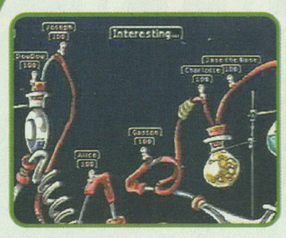



Worms Armaggedon

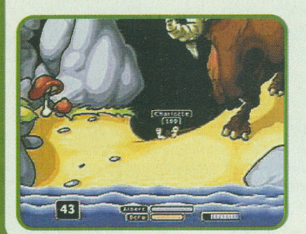
Desarrollado por: Infogrames
Distribuido por: Infogrames

Una buena noticia para todos los seguidores de estos belicosos gusanitos en la PC: El campo de batalla de nuestros diminutos amigos pronto se verá ampliado con la salida del Worms Armaggedon para Nintendo 64, Playstation y Dreamcast.

En el caso de la conversión para Nintendo 64, los desarrolladores del título no serán Team 17, sino Infogrames, y por el momento se sabe que el juego tendrá 33 misiones, nuevas armas, y modos de juego para un solo jugador, aunque se descarta que el fuerte del juego va a ser la participación de cuatro personas simultáneamente. Lo bueno de esto es que el Worms no







necesita dividir la pantalla en secciones, ya que todos los equipos de gusanos (el principio del juego es bien sencillo: el último equipo que queda con alguno de sus gusanejos vivito y coleando, es el vencedor) comparten la misma pantalla.

Para poder liquidar a los otros equipos, contaremos con las más dispares armas, algunas convencionales (como revólveres, escopetas, bazookas, granadas y morteros) y otras no tanto (ovejas voladoras, zorrinos y la famosa vaca loca), así que van a encontrar una favorita a los pocos minutos de jugar. Y no se engañen, este no es un juego de acción, ya que en el Worms Armaggedon hay que aplicar la más refinada estrategia para resultar victorioso. Ni hablar de los combates contra la consola, que es implacable a la hora de calcular la trayectoria de los misiles y granadas.

El único inconveniente que se puede vislumbrar en las conversiones de este sensacional juego tal vez sea la baja resolución de los televisores en comparación a los monitores de PC, ya que la parte gráfica del título brilla por sus detalles. Obviamente, de las tres versiones la más parecida al original será la de Dreamcast, pero la de Nintendo 64 no se va a quedar atrás (por lo que se puede ver en las fotos).

Como si fuera poco, hay fuertes rumores que indican que la versión de Dreamcast contará con soporte para jugar por internet.

Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.infogrames.com

1 a 4 | ?







Vigilante 8: S. Offense

Desarrollado por: Luxoflux
Distribuido por: Activision

Del Vigilante 8: Second Offense hablamos anteriormente en Now Loading hace unos meses atrás. El motivo de nuestra recurrencia en el tema es que en esta oportunidad vamos a hablar de su versión para Dreamcast, sin lugar a dudas la mejor de las tres en cuanto a su nivel gráfico y opciones.

En el juego vamos a poder elegir conducir



doce autos, en cualquiera de las tres facciones: Los Vigilantes (los buenos), Los Coyotes (los malos), y los Drifters (no cortan ni pinchan).

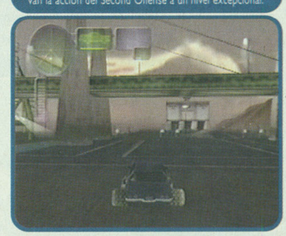
En su versión anterior, los autos surcaban los escenarios a gran velocidad disparando todo tipo de munición para liquidar a los otros participantes. En el Second Offense, una de las grandes difrerencias será la posibilidad de utilizar algunos vehículos que pueden elevarse del suelo por unos instantes, para el terror de nuestros contrincantes. La explicación a estos móviles no es muy clara por el momento, pero por lo que nos pudimos enterar, la historia del Second Offense se desarrollará en una época anterior a la del Vigilante 8. Todo porque los Coyotes quieren eliminar a los Vigilantes antes de que éstos sean un verdadero problema (onda Terminator 2).

Como habíamos mencionado anteriormente, el engine del S.O. es una modificación del original, lo que ha permitido introducir nuevas vistas de cámara, armas, y lo que es más importante, efectos como niebla, luces de freno, el humo de los caños de escape, efectos en el agua y explosiones mucho más asombrosas y gigantescas. Todo esto, que se encuentra en las tres versiones, se puede apreciar mucho más en la Dreamcast, y es por eso que incluimos en este First Approach estas fotos, que seguramente dejarán con la boca abierta a más de uno.

Como no podía ser de otra manera, la sensacional música de su predecesor tendrá un heredero más que digno en el Second Offense, con esas tonadas funkies de la década del setenta que tanto les gustan a los que promedian los veintipico de años (como nosotros).

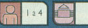


Como pueden observar, los gráficos de la Dreamcast elevan la acción del Second Offense a un nivel excepcional.



Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.activision.com

1 a 4 | ?






dreamcast

el comienzo de una nueva era

¡Finalmente llegó! Meses esperándola desesperadamente y por fin la tenemos en nuestras manos. Aunque ya hace rato que en la editorial tenemos una Dreamcast japonesa, estabamos ansiosos por tener de una vez por todas la versión americana. ¿Por qué? Porque estabamos cansados de andar descifrando japonés, no saber a ciencia cierta que había que hacer en algunos sectores del Sonic Adventure o en qué consistían las misiones del Soul Calibur. También queríamos ver el VMU en inglés y tener acceso a Internet de una buena vez. Estabamos locos por jugar al Ready 2 Rumble ¡y no había una versión ponja disponible! Como verán muchos eran los "porqués" de esta desesperación, pero por fin se terminó y podemos decirles que realmente la espera valió la pena. Sega nos brindó una de las mejores consolas de la historia. No sólo en cuanto a hardware, sino a software: Una gran cantidad de títulos disponibles desde el primer día, un módem con acceso a Internet en una máquina de tan bajo costo (¡hasta con e-mail!) era algo impensable hasta hace unos días y un VMU espectacular que además de hacer de memory card cumple la loable función de ser una especie de mini-game-boy. En síntesis, la nueva consola de Sega marca el comienzo de una nueva era en consolas.

Las demos



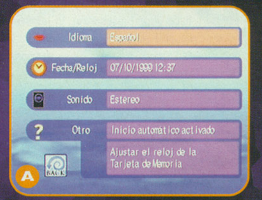
Para aquellos que no les alcanzó el dinero o no consiguieron el juego que buscaban, la Dreamcast los sorprenderá con un CD de demos realmente espectacular, sin dudas el mejor de cualquier consola de la historia. Podremos ver en acción un total de 11 juegos (7 de ellos jugables) con lo que será un poco más facil elegir que juego comprar la siguiente vez que visitemos nuestro local favorito. Entre los que son jugables encontramos a cuatro juegos que ya son considerados clásicos en la cortísima historia de la consola: Sonic Adventure, House of the Dead 2 (aunque no le hace justicia a la experiencia de lo que es jugarlo con la pistola, opción que les recomendamos fervientemente), Ready 2 Rumble (del que pueden encontrar más información en el Final Test de este mismo número) y por último el excelente Power Stone de Capcom, que junto al Soul Calibur son los mejores juegos de lucha disponibles para la consola. También tenemos cuatro videos para ver en acción a dos juegos deportivos de Sega: NFL 2K (que ya está a la venta) y el NBA 2K de próxima aparición. Realmente todo esto conforma un excelente CD de presentación de la máquina y estamos seguros de que los mantendrá entretenidos durante un largo rato.



Impresionante. Esta es la palabra para definir el lanzamiento de la Dreamcast en los Estados Unidos el 9 de Septiembre. Y no sólo por la campaña que realizó la compañía para apoyar el evento (incluyendo una serie de avisos en la última entrega de los premios MTV), sino porque Sega cumplió con todo lo prometido, cosa no muy usual en este mercado tan cambiante.

Y nosotros, para no ser menos, vamos a cumplir con la tarea de contarles todos los detalles de esta nueva consola, y porqué creemos que esta máquina llegó para quedarse.

Mi no entender



Una de las sorpresas no bien encendimos la maquinita es encontrarnos con la posibilidad de elegir el idioma de los menúes, entre los que se encuentra ¡el castellano! Por fin se acordaron de nosotros, y podremos ajustar las opciones de la consola (el reloj interno de la máquina, el sonido, etc.) en criollo (foto A).

Al igual que la Playstation, la Dreamcast cuenta con la opción de reproducir CDs de música, e incluye para este fin un reproductor. Otra opción es el manejo de la VMU (la tarjeta de memoria de la Dreamcast, que incluye un visor de LCD que es muy útil en ciertos juegos), y los "save-games", pudiendo acomodarlos a nuestro antojo (foto B). La memory card de la Dreamcast tiene una capacidad mayor a la de la



Playstation (200 bloques), y gracias a esa ventaja podremos utilizar el módem de la consola para bajar algunos juegos para la VMU, que se puede separar del pad, para utilizarlo como un mini-game boy. Otra virtud de la Dreamcast que la gente de Sony había prometido con el por ahora demorado Pockestation.

Impresionante demostración de poder

Luego de configurar la máquina, lo primero que hicimos fue ver el CD "Sega Dreamcast GENERATOR", que incluye una muestra de algunos de los títulos que se encuentran disponibles para la consola. Para que sepan lo que van a encontrar, aquí va la lista de los 11 títulos del CD, y cuáles de ellos son jugables y cuáles son videos:

1 - Sonic Adventure (J)
2 - Sega Bass Fishing (J)
3 - Champ Car Racing Flag to Flag (J)
4 - House of the Dead 2 (J)
5 - NFL 2K (V)
6 - NBA 2K (V)
7 - Hydro Thunder (V)
8 - NFL Blitz 2000 (V)
9 - Ready 2 Rumble Boxing (P)
10 - Monaco Grand Prix (P)
11 - Power Stone (P)

Como pueden ver, la lista es impresionante, y les puede dar una buena idea de qué juego comprar para la consola. También pueden chequear la lista de los 10 más recomendados por la revista, que se encuentra más adelante.

Obviamente, ya habíamos delineado nuestros siguientes pasos: Contarles un poco cómo es el tema de internet, cuáles son los periféricos que se pueden adquirir (y qué es absolutamente necesario), y cómo van a ser los juegos que se vienen para esta sensacional maquinita, que promete horas y horas de la más pura diversión.

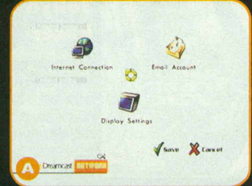
La conección a internet



La Dreamcast americana incluye un módem de 56k, con el cual podremos acceder automáticamente a internet. Para esto es necesario poseer una cuenta de acceso a la red de redes. Si sos usuario de PC y tenés una cuenta, podés utilizar la misma. En caso contrario (si quieren utilizar esta opción, por supuesto), deberán adquirir una cuenta de acceso con cualquier proveedor de internet (en la Editorial utilizamos y recomendamos a la gente de Insideo. El teléfono es 4342-7900). Una vez que tengamos los datos de la cuenta (Nombre, password, teléfono de acceso, etc.) deberemos ingresarlos en la consola para que la conección sea posible. Esto se hace conectando el módem de la consola a la línea telefónica (requiere una ficha del tipo americano), y colocando el CD que se incluye con el programa para acceder a la red.

Primeramente es necesario ingresar los datos que tenemos de nuestra cuenta. Esto se hace en la opción "Internet Connection" (foto A). Luego es necesario completar tres pantallas, que para la gente que ya tiene una PC van a ser una pavada, pero para los que ingresen por primera vez al mundo de internet pueden parecer un tanto complicadas (foto B). Nuestro consejo es que pregunten a la compañía que les dio la cuenta de internet acerca del DNS, el Proxy Server y otras chucherías, que indiscutiblemente hacen que la conección sea más exitosa, aunque no en todos los casos es absolutamente necesario.

Luego de completar los datos, hay que regresar a la pantalla de la foto A, salvar nuestros datos, y ¡presto! el mundo de internet, hasta ahora sólo accesible para los usuarios de una PC, estará a nuestro alcance.



Por el momento, y según lo que pudimos ver, la gente de Sega ha creado un sitio en el cual se pueden ver noticias acerca de la consola y reviews y previews de los juegos (foto C), y en un futuro no muy lejano podremos conseguir "save-games" para nuestro VMU, y porqué no, juegos para el mismísimo aparatito, que funciona también como un pequeño game-boy.



Aunque parezca increíble, con esta maquinita no sólo tendremos acceso a la red de Sega, sino que podremos ingresar a cualquier lugar de la web sin ningún tipo de limitación (sites de películas, revistas, música, cultura general, y porqué no, en un futuro, el site oficial de Next Level), y además enviar y recibir correo electrónico (e-mail) y chatear (conversar) con gente de todo el mundo (foto D). El único inconveniente que presenta la conección a internet es que deberemos escribir y ejecutar todos los comandos con el pad (algo realmente incómodo); por suerte entre los accesorios de la consola se encuentra un teclado con lo que este inconveniente queda solucionado.



El otro tema que queda pendiente es: ¿Dónde guardamos todas las fotos, información, y archivos varios en la máquina? La Dreamcast posee capacidad de almacenar los e-mails, pero para el resto habrá que adquirir un zip drive, que prontamente estará a la venta.

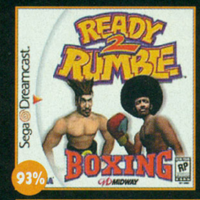
El presente

Uno de los aspectos más revolucionarios en el lanzamiento de la Dreamcast americana fue la gran cantidad de títulos que salieron a la venta simultáneamente para la consola. (casi 20) Esto, que ha marcado un hito en la historia de los videojuegos, puede resultar algo confuso para el comprador, ya que tanta variedad nos hace dudar a la hora de gastar nuestros ahorros en tal o cual juego. Pero a no preocuparse, fieles lectores, que Next Level les preparó esta lista con los diez juegos recomendados por la revista, con sus respectivos puntajes y una breve descripción.



Soul Calibur (1)

Hasta el momento, el Soul Calibur se perfila como uno de los juegos de pelea más importantes de todos los tiempos, con unos gráficos y jugabilidad sorprendentes. Un título infaltable en la juegoteca.



Ready 2 Rumble Boxing (2)

¿Te gusta el boxeo, o simplemente repartir tortazos a tus amigos? Entonces el R2R es el juego indicado, ya que no vas a encontrar mejor arcade de box en ningún lado. Y además tiene unos gráficos de aquellos...



Power Stone (3)

Más arriba dijimos que el Soul Calibur era uno de los juegos de pelea más importantes; éste es el otro. La gente de Capcom se pasó con este arcade, y es otro claro exponente de la capacidad gráfica de la Dreamcast.



House of the Dead 2 (4)

Igualito al de los videos. Otra de las impecables conversiones de Sega para su nueva consola. El único consejo es que compren el arma, ya que sin ella la cosa carece de sentido. Un poco más de dinero pero vale la pena...



Sonic Adventure (5)

La mascota de Sega ha regresado, y en este caso hace su debut de manera similar a Mario con la Nintendo 64, en un arcade con elementos de aventura muy divertido, repleto de acción y súper variado.



Monaco Grand Prix (6)

Entre los títulos de lanzamiento, Monaco Grand Prix es el único juego de autos que simula bastante bien las competencias de Fórmula 1, y que gracias a sus modos de arcade y simulación no dejan afuera a los principiantes.



Sega Bass Fishing (7)

Otra de las conversiones de Sega para la Dreamcast es el Sega Bass Fishing, un juego bastante particular ya que se trata de un simulador de pesca. Como siempre los gráficos son su fuerte, y si te gusta la pesca es lo tuyo.



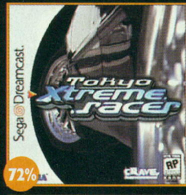
NFL 2K (8)

Irónicamente, uno de los mejores juegos para la Dreamcast es un título deportivo, y de fútbol, pero el americano. Si te gusta este deporte, no dudes en conseguir este juego, aunque lo tengas que pedir por encargo.



TrickStyle (9)

Otro interesante arcade para la nueva consola de Sega es el TrickStyle, un juego en el cual competiremos en una carrera a bordo de "tablas antigravitacionales" (onda Volver al Futuro). Lo más increíble es la física del juego, que reacciona de manera realista al entorno.



Tokyo Xtreme Racer (10)

Conocido también como la secuela del "Tokio Highway Battle" para la Playstation, este juego te desafía a recorrer las congestionadas calles de Tokio, con el clásico objetivo de ser el número uno.

Los periféricos



Los méritos de la salida americana de la Dreamcast son varios. Primeramente la cantidad de títulos que acompañaron a la consola en su debut. Luego la inclusión del módem (del cual hablamos anteriormente) sin que el precio de la consola se viera incrementado, y por último la cantidad de periféricos que existen, tanto de la misma empresa como de algunas que se sumaron al lanzamiento americano. Algunos de ellos son prácticamente indispensables, mientras que otros cobran mayor importancia con ciertos juegos, que a pesar de soportar el pad original de la máquina, con la adición de estos periféricos cobran otra magnitud, haciendo la experiencia imperdible.

De todos los periféricos, el fundamental es la VMU (1), o traduciendo, la tarjeta de memoria, indispensable para poder guardar las partidas en juegos que requieran varias horas de juego (creo que a nadie le hace gracia jugar cien veces lo mismo), y en el caso de los arcades de lucha, como el Soul Calibur, se utiliza para poder guardar los luchadores ocultos que vamos descubriendo.

Por el otro lado, el Jump Pack (2), es un accesorio ideal para quienes deseen sentir como el pad vibra cuando nos conectan un buen piñín, o sentir cómo se viene abajo ese mundo que acabamos de destruír.

Algunos periféricos son absolutamente opcionales, como por ejemplo el arma (3). La mayoría de los juegos no nos obliga a comprarla para jugar, pero con sólo tenerla en nuestras manos cinco minutos vamos a apreciar la diferencia. Al igual que el arma, también existe una caña de pesca "virtual" (para el Sega Bass Fishing), varios volantes de diferentes marcas y pad opcionales, pero sin duda el accesorio más peculiar es un teclado de Sega, que permite comunicarnos con nuestros amigos a través de internet (con el correo electrónico), sin necesidad de escribir con el pad, una tarea bastante tediosa que pone los nervios a prueba.



El futuro



Shenmue



Rayman 2



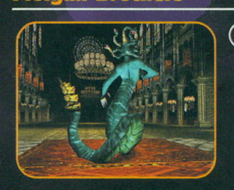
Floigan Brothers



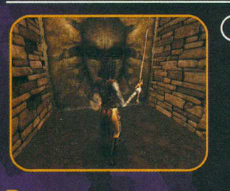
Vigilante 8: S.O.



Shadow Man



Cast. Resurrection



Draconus



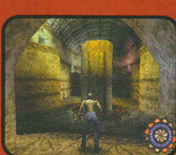
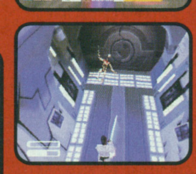
Dead or Alive 2



Ecco the Dolphin

Y la cosa no termina acá, ya que el futuro de la Dreamcast no puede ser más prometedor. Si no nos creen, miren las fotos de algunos de los títulos que estarán disponibles próximamente para la consola, y se darán cuenta que vamos a poder vivir experiencias de lo más variadas, que van desde los arcades de pelea hasta los juegos de rol, pasando por aventuras gráficas y juegos de carreras. En síntesis, todos los géneros van a estar presentes en un futuro no muy lejano, así que hay para todos los gustos.

Playstation

Lo mejor del mes



Winning Eleven 4



Ready 2 Rumble Boxing

Nintendo 64




Dreamcast




Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

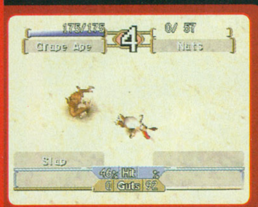
(39-30) Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



Monster Rancher 2



Por: Maximiliano Peñalver

Luego del Tamagotchi y en la era post Furby, aparece esta segunda parte de Monster Rancher en la que volveremos a transformarnos en entrenadores de monstruos diplomados. El sistema para comenzar sigue siendo el mismo, ponemos cualquier CD que tengamos por ahí (no hace falta que sea de PSX) y el juego nos creará un monstruo para nosotros. Deberemos entrenarlo, cuidarlo y enseñarle nuevas tácticas de ataque para que una vez alcanzado cierto nivel lo podamos hacer participar de las competencias que le subirán de status (empezamos por el nivel E hasta llegar a S que es el máximo). Una vez que lo logremos podremos crear monstruos especiales, aunque mientras tanto interactuaremos con diferentes personajes, exploraremos varios lugares, entrenaremos nuestros chobis y hasta asistiremos a los entierros de los caídos en batalla. Ahora los entrenamientos son más complicados, y los monstruos reaccionan según como son tratados, lo que lo vuelve más inmersivo. Las animaciones son en 3D, y el combate está más balanceado, por lo que ya no hace falta matar a todos los enemigos de un torneo para ganarlo. Esta es una excelente opción para que los fanas de Pokémon que no tengan una Nintendo emulen las peripecias de Ash y Pikachu. Sólo hay que usar un poco la imaginación. Monster Rancher 2 es mejor que su primera parte, agregando nuevas e interesantes opciones sin perjudicar nada de lo anterior. Algo a lo que todas las secuelas apuntan y no todas lo logran. Recomendado.

Compañía / Distribución: Tecno

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Muy divertido y adictivo

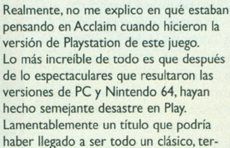
Lo Peor: Si tuviera la licencia de Pokémon...

89%

Re-Volt



Por: Santiago Videla



Realmente, no me explico en qué estaban pensando en Acclaim cuando hicieron la versión de Playstation de este juego.
Lo más increíble de todo es que después de lo espectaculares que resultaron las versiones de PC y Nintendo 64, hayan hecho semejante desastre en Play. Lamentablemente un título que podría haber llegado a ser todo un clásico, terminó siendo simplemente uno más del montón.
Para empezar, los gráficos de esta versión de Re-Volt parecen los de un juego de hace más de dos años, por el bajo nivel de calidad de que tienen en general.
A grandes rasgos, los modelos de los autos y los diseños de las pistas son los mismos que los de las otras versiones, sólo que con menos detalle y bastante más pixelados.
Lo más raro de todo esto es que a pesar de la baja calidad de los gráficos y lo poco cargados que están los escenarios, el juego tiene graves pérdidas de velocidad casi en todo momento, en otras palabras... se arrastra por el piso.
Tal vez Re-Volt podría haber resultado un poco más llamativo si al menos la velocidad del juego fuese un poco más estable, pero lamentablemente eso no pasa de ser una expresión de deseo.
Al parecer, para hacer esta versión de Re-Volt, no hubo muchas pilas que digamos, así que ya están advertidos.

Compañía / Distribución: Acclaim

Dirección de Internet: www.acclaim.com



Lo Mejor: El estilo del juego

Lo Peor: Se arrastra

38%

Hot Wheels



Por: Martín Varsano

No bien puse el Hot Wheels en la Playstation me sorprendió de sobremanera escuchar de fondo un tema de Metallica. Música más que adecuada para este arcade, en donde la acción prevalece ante todo.
Hace un par de meses tuve la oportunidad de probar el Hot Wheels en la exposición E3, y el jueguín prometía pura diversión. Después de varios meses, la gente de EA supo brindarnos este arcade, en el cual los protagonistas son unos autitos híper-conocidos basados en una licencia muy popular en los Estados Unidos, los cuales se pueden coleccionar, al igual que los viejos Matchbox. Pero el chiste del juego no está sólo en la licencia, sino que en las carreras los autinis pueden realizar una buena cantidad de "piruetas" aéreas, que nos van dando combustible para el "turbo" (todo el mundo sabe para qué sirve). Eso, y los circuitos, que están muy bien diseñados, asemejándose bastante a las pistas originales de la licencia, son el fuerte del juego.
Tal vez el único punto criticable del Hot Wheels sean los gráficos (el detalle de las texturas brilla por su ausencia), pero este pequeño traspié no le quita ni una pizca de diversión al juego, que seguramente brindará muchas horas de diversión a los seguidores del género.

Compañía / Distribución: Electronic Arts

Dirección de Internet: www.ea.com



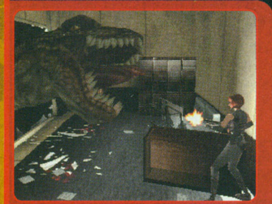
Lo Mejor: Las pistas y los autos

Lo Peor: Las texturas

78%



Dino Crisis



Por: Santiago Videla

Con el estilo de los clásicos Resident Evil, llega la versión americana de una de las producciones de Capcom más esperada.
Básicamente este juego es una especie de clon de los Resident Evil, pero con la diferencia que aquí los escenarios están completamente hechos en 3D.
Además de tener un argumento de lo más interesante, Dino Crisis es todo un espectáculo visual, que dejará contento hasta el más exigente de los aventureros.
El nivel de detalle de los escenarios es excelente, pero lo que más se destaca aquí sin duda son los dinos, porque además de estar modelados con una sensacional calidad, se mueven y se comportan de una forma muy real, que en ocasiones hasta mete miedo.
Una de las novedades más interesantes que tiene Dino Crisis y que también será incluida en el nuevo Resident Evil 3 es que el desarrollo del juego será mucho más abierto que antes, ya que en ocasiones, lo que sucederá va a depender únicamente de nuestras decisiones.
El único problema que en mi opinión tiene este juego es que no tiene soporte para usar los controles análogos de los pads "Dual Shock", pero igualmente se van a acostumbrar a esto bastante rápido.
No cabe la menor duda de que estamos ante un verdadero clásico, prácticamente obligatorio para los fanáticos de los RE.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Es entretenido

Lo Peor: No soporta los controles análogos

91%

Shadow Man



Por: Martín Varsano

No hay con qué darle, a la gente de Acclaim últimamente las conversiones de sus más aclamados títulos para Playstation no le están saliendo muy bien que digamos. En este número revisamos el Re-Volt, que se arrastra como pocos, y al parecer este síndrome está contagiando al resto de los juegos de la compañía.
En esta ocasión el que sufre es el Shadow Man, que tiene uno de los peores engines que haya visto este año para la consola de Sony. Vaya a saber uno cuál es la forma de convertir los títulos que los programadores emplean, pero cuando llegan a la Play la cantidad de cuadros por segundo es espantosa. Ni hablar de las texturas, que están pixeladas de una manera lamentable.
El manejo de las cámaras es similar a su hermano de PC, pero en la Play la cantidad de polígonos hace que el SM carretee.
Uno no puede hacer otra cosa que compararlo con títulos similares (como el Soul Reaver), y ahí es en donde el Shadow Man se desploma estrepitosamente. Una verdadera lástima, ya que la conversión para la Nintendo 64 está muy bien realizada, y el juego para PC es una joyita.
Una de dos: O los programadores de Acclaim se ponen las pilas para que las conversiones a la Playstation sean decentes, o esperan que salga la Play 2 para que la cosa sea más o menos aceptable.

Compañía / Distribución: Acclaim Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaim.com



Lo Mejor: La versión de PC y Nintendo

Lo Peor: Esta

41%

Wipeout 3



Por: Maximiliano Peñalver

Para los que no conozcan las versiones anteriores, Wipeout consiste en carreras de Hovercrafts alrededor de los circuitos más extraños que podamos encontrar en un juego. No sólo deberemos valernos de la increíble velocidad a la que remontan estas máquinas, sino que todos los "power-up's" que encontremos en el camino nos serán de mucha utilidad. Sobre todo de las armas, que nos vendrán de maravillas a la hora de librarnos de algún contrincante pegajoso. En esta ocasión, contamos con la posibilidad de activar una especie de hiper-propulsión (con R1) que le dará una mayor velocidad a nuestra nave, pero a costa de bajar nuestro nivel de escudo, volviéndonos muy vulnerables a los ataques enemigos y a las paredes que circundan los circuitos. Por primera vez en la saga podremos usar el control analógico de la Play y también podremos competir de a dos en pantalla dividida, algo que los fanas pedían a los gritos.
El juego, aunque comienza extremadamente fácil, en el segundo torneo la dificultad salta a casi-imposible, por lo que muchos se la pasarán gran parte del tiempo chocándose contra todas partes hasta lograr memorizar las pistas, algo que en este juego se vuelve imprescindible. Los gráficos y la música (como siempre en los Wipeout) son de primera línea, con temas de Chemical Brothers, Propellerheads y Underworld, entre otros. Aunque la dificultad puede dejar afuera a más de uno, si te interesa el tema y tenés nervios de acero Wipeout 3 no te va a defraudar.

Compañía / Distribución: Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com



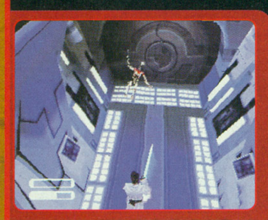
Lo Mejor: Modo para dos jugadores

Lo Peor: Dificilísimo

79%



The Phantom Menace



Por: Maximiliano Peñalver

Tras una demora considerable apareció por fin para Playstation La Amenaza Fantasma, el primer juego de la última película de Star Wars, para esta consola. El juego posee una perspectiva similar a la de Tomb Raider, pero la cámara enfoca desde una altura bastante más elevada a nuestro personaje, y aunque no lo puedan creer, esta no se puede modificar.
El juego nos lleva a recorrer los principales escenarios de la película, más el agregado de algunas cosas inéditas (monstruos y escenarios que no están en la peli) que lo hacen muy interesante. Aunque el juego es un arcade hecho y derecho, en un escenario en particular (Mos Espa) tiene unos cuantos elementos de aventura gráfica, ya que deberemos conseguir ciertas piezas de Pod Racer para que Anakin pueda reparar el suyo. Esto no se logra mediante el combate, sino que deberemos intercambiar cosas con los habitantes del pueblo.
Aunque gráficamente es bastante decente, el control deja bastante que desear, ya que por más que usemos el pad analógico, la gran cantidad de robots siempre presente convierte a lo que supuestamente sería nuestro sable láser en un bate de béisbol, con el que deberemos "devolverles" los tiros a los enemigos. Es divertido en los primeros tres niveles, pero se termina haciendo embolante.

Compañía / Distribución: Big Ape / LucasArts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com



Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: Combate repetitivo

69%

Winning Eleven 4



Por: Mariano Peñalver

Todo el mundo AMA al Winning Eleven. De eso no cabe ninguna duda. Todo lo que se diga sobre él sobra, ya que es por mucho el juego deportivo favorito de los usuarios de Playstation y la envidia de aquellos que no la tienen. Ahora Konami acaba de lanzar en Japón su cuarta parte. ¿Se puede mejorar lo insuperable? ¡Sí! Entre las mejoras que este nuevo juego posee nos encantó que ahora dos jugadores puedan jugar en modo cooperativo un mundial, que haya más canchas para elegir y que estén mucho mejor realizadas.
También podemos (¡POR FIN!) editar a los jugadores y por suerte Konami no sólo nos permite cambiarles el nombre sino que todos sus aspectos físicos (estatura, peso, botines y un largo etc.) por lo que nunca más tendremos un plantel desactualizado, ya que hasta las camisetas están al día. Ahora tenemos a nuestra disposición a la Sub 23 (con Riquelme, Cambiaso y todos los demás) y la posibilidad de competir en una liga contra los mejores equipos europeos como el A.C. Milan, Manchester United, Inter y demás. Las selecciones mayores están bastante actualizadas (está Palermo) pero ya tienen algunas cositas fuera de lugar (está Roa, ¡Doh!) Igualmente gracias al editor, lo podremos solucionar. Con mejores gráficos, movimientos si cabe aún más realistas, una jugabilidad insuperable y una inteligencia artificial mucho mejor y desafiante, Winning Eleven 4 se convierte por unanimidad en el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: La jugabilidad es "imbatible"

Lo Peor: ¡Que esté en JAPONES! $%&$

98%

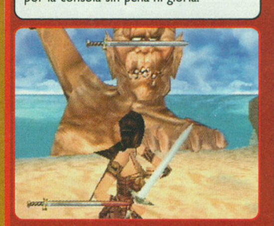
Xena: Warrior Princess



Por: Martín Varsano

¡Qué desilusión ver desperdiciada la idea de un juego que prometía! Este es el caso del Xena: WP, que originalmente iba a ser algo así como un Tomb Raider con elementos fantásticos (tomados de la serie), pero vaya a saber uno la razón, terminó siendo algo así como un mero clon del Fighting Force pero con espadas.
La idea no sería tan mala, después de todo, pero lamentablemente los gráficos del juego dejan bastante que desear, ya que no son todo lo que la gente de Electronic Arts prometía en los avances.
Por el otro lado el Xena aqueja de uno de los males más comunes en la Playstation, especialmente en los títulos con perspectiva en tercera persona: La cámara. Esta en muchas ocasiones parece obrar por cuenta propia, y nos va a complicar la vida terriblemente en los casos más críticos.
Al igual que en la serie, nuestra heroína puede hacer todo clase de movimientos especiales, como saltos eróticos (con su grito característico) y lanzar el chakram (el frisbee de "Tramontina"), pero así y todo la cosa se pone bastante monótona, por lo que recomendamos, si les gusta esta muchacha más amiga del fútbol que las muñecas, que sigan pegados a la serie de TV y olviden este arcade que pasará por la consola sin pena ni gloria.

Compañía / Distribución: Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Bastante acción

Lo Peor: Las cámaras demoníacas

46%

Rayman 2



Por: Santiago Videla

Sin duda este juego fue una de las sorpresas más grandes para la N64 en lo que va del año, especialmente porque nada de lo que Ubi Soft había mostrado hasta el momento nos daba el menor indicio de que la versión final sería tan espectacular.
A diferencia de su primera parte, este juego está completamente hecho en 3D y la acción se ve desde una perspectiva muy parecida a la del Zelda: Ocarina of Time e incluso la mayoría de sus comandos son muy parecidos.
Una de las características más llamativas de Rayman 2 es que tiene soporte para la expansión de memoria que existe para la N64 y eso nos dá la oportunidad de jugarlo en alta resolución.
En lo que se refiere a gráficos, Rayman 2 es un verdadero espectáculo, ya que tanto los modelos de los personajes y el diseño de los escenarios es de primera... y si lo juegan con la expansión de memoria, todo esto mejora notablemente. Tal vez los únicos puntos en contra que pueda tener este juego es que la música no está a la altura del resto del juego y en algunos niveles, la cámara toma la acción desde ángulos que pueden resultarle un tanto incómodo al que está jugando, fuera de eso, este juego es más que recomendable
para cualquier fanático de este género, así que vayan teniéndolo muy en cuenta.

Compañía / Distribución: Ubi Soft

Dirección de Internet: www.ubisoft.com



Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: La cámara a veces no es muy precisa

91%

Destruction Derby



Por: Santiago Videla

A pesar de que en un primer momento este juego parecía prometedor, a los pocos minutos de estar jugándolo, la única sensación que nos puede llegar a quedar es la de un vacío absoluto.
Si bien la serie del Destruction Derby tuvo mucho éxito en sus versiones para otras máquinas, parecía que esta versión podría haber llegado a ser un poco más interesante todavía, especialmente por su modalidad "Multiplayer", en la que pueden participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo.
Desafortunadamente, a pesar de tener este modo, el juego terminó siendo aburrido, simple, monótono y muy repetitivo, lo que hace que las ganas de jugarlo se nos vayan en unos pocos minutos.
Los gráficos tampoco ayudan mucho que digamos, porque en general se ven muy cuadriculados, encima de todo los modelos de los autos no son muy reales y la forma en que las carrocerías se van dañando con los golpes es poco creíble.
Sin lugar a dudas, lo que más zafa dentro de todo este caos es el modo para cuatro jugadores, porque a pesar de que la calidad del resto del juego deja bastante que desear, por momentos puede llegar a resultar entretenido... aunque no lo suficiente, como para que lo tomemos en cuenta como un futuro agregado a nuestra colección, así que lo mejor que pueden hacer es olvidarlo.

Compañía / Distribución: Looking Glass Studios

Dirección de Internet: www.thq.com



Lo Mejor: El modo para 4 jugadores

Lo Peor: Pierde velocidad muy a menudo

52%

TrickStyle



Por: Santiago Videla

Originalmente este juego se iba a llamar Velocity, pero gracias a una serie de cambios de último momento, su nombre terminó siendo éste.
TrickStyle es un juego de carreras bastante peculiar, porque en lugar de usar autos, motos o incluso naves, lo que vamos a usar acá son una especie de tablas de surf, que levitan sobre el suelo.
Este juego está ambientado en un mundo futurista en el que las pistas para este tipo de competencias tienen los más retorcidos y extraños recorridos, que en ocasiones se elevan a una gran altura por encima de las ciudades.
Uno de los puntos más notorios del juego son sus increíbles gráficos, los espectaculares diseños y modelos que conforman cada circuito y por supuesto, no hay que olvidarse de los efectos especiales que acompañan a todo esto.
En general, los controles son un poco complicados, porque además de manejar nuestra tabla, podremos hacer una gran variedad de maniobras, que a medida que vayamos progresando nos servirán para entrar a lugares secretos, evitar obstáculos, etc.
A pesar de que algunas pistas son algo cortas y otras muy complicadas, este título es ideal para cualquier aficionado a los juegos de carrera que esté buscando algo diferente y con una gran sensación de velocidad.

Compañía / Distribución: Criterion Studios / Acclaim

Dirección de Internet: www.acclaim.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

75%

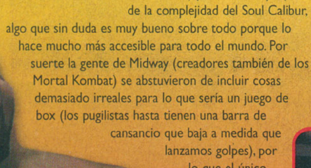
READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía / Distribución: Midway
En Internet: www.midway.com

Los personajes eran para descostillarse de risa, y la idea de un juego de boxeo para esta máquina tan poderosa, y que además apareciera simultáneamente con su lanzamiento en los Estados Unidos, nos llamaba mucho la atención. Luego de ver el producto final, podemos irnos al rincón tranquilos y sacarnos el protector bucal, ya que este round lo tenemos ganado.

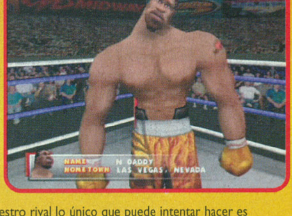
Finalmente la Dreamcast tuvo su lanzamiento americano, y con ella uno de los juegos más esperados en la editorial vio la luz. Podemos decir sin temor a equivocarnos que Ready 2 Rumble (R2R) llegó para quedarse, ya que estamos ante el mejor juego de boxeo jamás creado, además de ser un excelente exponente de lo que la nueva máquina de Sega es capaz de hacer.





Calidad, calidad y más calidad

R2R se destaca en casi todos sus aspectos. Para empezar tiene unos gráficos de aquellos. Todos los boxeadores (que son 16 más uno oculto) tienen un nivel de detalle pocas veces visto y así como en un principio se los ve frescos y listos para el combate, sobre el final asusta ver como fueron perdiendo los dientes y la cara les queda (según la calidad del que los maneje) totalmente desfigurada. El juego posee un gran número de movimientos (aunque existen golpes ocultos que no figuran en el manual) pero está muy lejos de la complejidad del Soul Calibur, algo que sin duda es muy bueno sobre todo porque lo hace mucho más accesible para todo el mundo. Por suerte la gente de Midway (creadores también de los Mortal Kombat) se abstuvieron de incluir cosas demasiado irreales para lo que sería un juego de box (los pugilistas hasta tienen una barra de cansancio que baja a medida que lanzamos golpes), por lo que el único movimiento "anormal" que posee es el denominado RUMBLE. A medida que vamos golpeando a nuestros contrincantes, en el margen inferior de la pantalla se irá formando la palabra RUMBLE; una vez que la completemos, si presio-namos los dos botones de cubrirse a la vez, nuestro luchador lanzará los ataques a una velocidad mucho mayor y sin cansarse por lo que nuestro rival lo único que puede intentar hacer es cubrirse como pueda o rajar. El modo para un solo jugador es también bastante divertido, ahí podremos crear un gimnasio donde entrenar a nuestros boxeadores, pudiendo comprar equipos más sofisticados para lograr un mejor pupilo. También será necesario hacerlo participar en ciertas peleas, donde el dinero de la victoria será vital para proseguir con nuestro objetivo de ser campeones mundiales. R2R también es uno de los primeros juegos donde se pueden ver las ventajas de la VMU de la Dreamcast, pudiendo ver la cantidad de golpes errados, pegados y estadísticas de nuestro estado.



Party Game

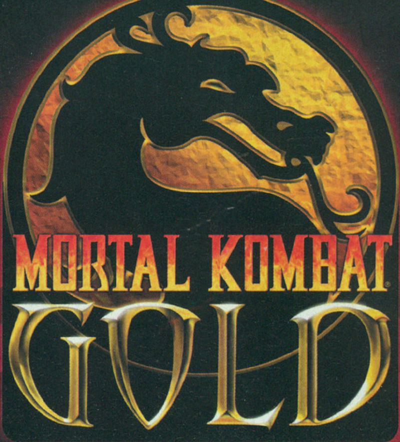
El R2R es el clásico juego ideal para reuniones entre amigos y parientes, ya que los partidos no son muy largos y es ideal para jugar de a dos. Por otro lado es de esos clásicos juegos donde el que pierde se queda realmente "calentito" por lo que largar el pad es algo realmente difícil. Desde acá un aplauso para Midway que logró crear un excelente y divertidísimo juego de boxeo, algo que muchos vienen intentando desde hace mucho, sin lograrlo.



Lo mejor: Los gráficos. Los personajes son muy expresivos. Las secuencias de caida.
Lo peor: La IA de los oponentes.

93%





Compañía / Dist.: Midway
En Internet: www.midway.com

A decir verdad, a pesar de los espectaculares juegos de pelea que hay en Dreamcast, uno de los títulos que más esperábamos por la editorial era éste, pero lamentablemente terminó siendo nuestra primera gran decepción.
De todas formas, MK Gold se está vendiendo muy bien en todo el mundo y tal vez sea por eso que la gente de Midway se esforzó tan poco por mejorar lo que ya todos conocíamos.

Tal y como dije al comienzo de esta nota, uno de los títulos más esperados por muchos se convirtió en una gran decepción, que francamente espero no se repita para cuando Midway decida sacar una nueva versión de esta conocida saga. Todavía me cuesta creer que habiendo sacado un juego con la calidad de Ready 2 Rumble, Midway haya sido capaz se lanzar un choreo como este, sobre todo en una máquina que da para hacer algo infinitamente mejor.

No todo lo que brilla es oro

Mortal Kombat Gold en realidad debería venderse como una expansión para Mortal Kombat 4, porque ambos juegos son prácticamente idénticos salvo por las pocas novedades que tiene esta edición.

De todas formas es muy posible que a aquellos ultra-fanáticos de MK4 les pueda llegar a agradar precisamente por ser idéntico y tener la misma jugabilidad, pero con algunas cosas más.

Después de haber jugado a títulos como Soul Calibur o Ready 2 Rumble, la sensación que deja MK Gold es la de haberse quedado en el tiempo y a pesar de que es exactamente igual que la versión de salón, a esta altura del partido eso ya no es suficiente y menos en Dreamcast.

¿Novedades?... ¡ah! sí, tiene

Aunque más no sea para disimular un poco, MK Gold tiene un par de novedades, que por cierto no brillan por su originalidad.

Para empezar, en esta edición tenemos cinco personajes nuevos, que no son tan nuevos como parece, sino que se trata de los mundialmente archiconocidos Kung Lao, Cyrax, Meleena, Kitana y Baraka, que por primera vez han sido hechos en 3D.



Además de estos nuevos personajes podremos seleccionar una serie de nuevos escenarios, que tampoco son tan nuevos, ya que son versiones 3D de conocidos escenarios de MK2 y MK3.

Otro de los agregados que tiene esta nueva versión es que en la pantalla de selección de personajes nos da la posibilidad de elegir el arma que vamos a usar durante la pelea, aunque eso no tiene demasiada importancia.

En esta imagen podemos ver a Quan Chi y sus calaveras con piolín en acción y aunque parezca mentira, esta foto no ha sido retocada.

MK Gold tiene algunos detalles que a esta altura son inaceptables, sobre todo porque siguen siendo los mismos que en MK4, como por ejemplo la apestosamente cuadriculada sombra de los personajes, entre otras cosas; además tiene problemas con algunos gráficos, que en ciertos escenarios del juego se ven un tanto "pinchados" y un ejemplo claro de eso son las calaveras que lanza Quan Chi, que parecen estar colgando de un alambre.

Salvo por las Fatalities y demás cosas de los nuevos personajes, el resto es lo mismo de siempre y sinceramente creo que si para el próximo título que lleve el nombre Mortal Kombat, Midway no se pone las pilas y piensa en algo verdaderamente nuevo, los días de esta saga están contados... ¡Qué desperdicio!



Lo mejor: Los gráficos y las fatalities.
Lo peor: El estilo del juego ya se está quedando en el pasado, muy pocas cosas nuevas, errores con algunos gráficos, etc.

52%

Los últimos arcades que Sega está fabricando marcan una tendencia bastante extraña, ya que representan en su mayoría "ocupaciones reales". ¿Dónde quedaron los comandantes espaciales aniquilando marcianitos?

Brave Firefighters

Algo está cambiando en el mundo de los videojuegos. Al parecer, ese inquebrantable interés por las aventuras fuera de este terrenal mundo, o en épocas remotas, está siendo superado por actividades mundanas, cosas de todos los días. ¿Dónde quedaron los valientes guerreros intergalácticos, luchando contra hordas alienígenas? Manejando una ambulancia, combatiendo un incendio o cobrándole unos dólares a el último pasajero que se subió al taxi.

Con los pies en la tierra

Además de su simulador de autos F355 Challenge, Sega está invadiendo los arcades con lo que ellos quieren llamar "simuladores de la vida real". Al parecer, la gente se cansó de las experiencias que nada tienen que ver con las cosas que suceden diariamente, o por lo menos así lo vislumbra Sega. Y hay que reconocer que muy equivocados no están, ya que sólo basta con encender la televisión para enterarnos de eventos que hacen retroceder del espanto al más pintado. Es por eso que ahora, si se molestan en acercarse a un Sacoa o símil, y si tienen suerte y ya están para disfrutarlos, verán los nuevos chiches de Sega para esta temporada. Por ejemplo, si les gusta los arcades de autos, pero con ese sentimiento de que la vida de otro depende de nuestra habilidad al volante (y no estoy hablando de un sábado a la noche con nuestros amigos en el asiento de atrás rezando), nada mejor que el "Ambulance". En el juego conduciremos una ambulancia, buscaremos a los pacientes, en una carrera contra el reloj para llegar al hospital a tiempo. Y lo mejor de todo es que no sólo tendremos que evitar obstáculos en las transitadas calles, sino también echarle un ojo al ritmo cardíaco del paciente. El juego se asemeja mucho a otros títulos de Sega como "Harley Davidson" y "Crazy Taxi", en donde podremos establecer nuestra propia ruta para alcanzar el destino en menos tiempo.

Pero la joyita de estos "simuladores de la vida real" es sin duda el Brave Firefighters, en donde podremos ponernos "virtualmente" el uniforme de un bombero. El juego permite la participación de dos jugadores en un mismo juego, y si miran la foto que se encuentra más abajo reconocerán las mangueras que deben utilizarse para extinguir los fuegos que se aparezcan. Obviamente este juego, al igual que el mencionado más abajo (Guitar Freaks) requieren de una gran cantidad de valor para jugar sin sentirse observado por 1.000.000 de ojos. Pero si pueden vencer el temor a sentirse ridículos, el Brave Firefighters es una experiencia altamente recomendable, más teniendo en cuenta que las mangueras tienen un sistema de "feedback" que hacen que se comporten igual que las reales.



Este folleto nipón demuestra las bondades del arcade, y cómo todos podemos ser un bombero ejemplar.



Guitar Freaks

Y hablando de cosas extrañas, nada mejor que comentarles este nuevo arcade que ya hace rato es furor en Japón. Esta perlita de la gente de Konami, conocida como "Guitar Freaks" (algo así como los sacados de la guitarra) permite al jugador utilizar este "simulador musical", en el cual podremos experimentar tocar este instrumento, utilizando unos botones que se encuentran en el mango de la guitarra y una palanca. Al igual que en el arcade comentado más arriba, pero en este caso con más probabilidades de quedar como un pelele, pararse frente al arcade requiere una gran dosis de valentía (o caradurismo), no sólo por el hecho de tomar la guitarra y pararse como un émulo de ------- (pongan en la línea punteada su guitarrista favorito, o por lo menos alguno conocido), sino porque para realizar más puntos a veces es necesario hacer ciertos movimientos que envidiaría el rockero más experimentado.



Por el otro lado, si se preguntan cómo una idea como esta puede ser interesante para el jugador, sepan que tanto este arcade, como el "Dance Dance Revolution" (uno que hay que bailar como un condenado) son un éxito arrollador.



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Microsoft y las consolas
- Genios se buscan

Como siempre, los chimentos son gentileza del IA: La fuente de información más confiable.

Microsoft y las consolas

Aunque todos en Microsoft lo nieguen, los rumores confirman lo contrario: El emporio del ricachón de Bill Gates estaría creando una nueva consola para irrumpir en uno de los pocos mercados en los que estaban "técnicamente" ausentes. "Técnicamente" porque entre otras cosas del pasado (como el sistema operativo de la MSX) Microsoft incluyó una versión de su Windows CE en la novísima Dreamcast, recientemente salida al mercado. Se entiende que esta sería la principal razón por la que Microsoft niegue la existencia de dicho proyecto.

Conocida con el código de X-Box, MS se prepara para que su nuevo chiche le haga sombra a las futuras Dolphin y PSX 2. El equipo sería potenciado por un chip de 500 MHz, que podría ser o un Pentium o un Celeron, y los gráficos correrían por cuenta de la versión NV10 del chip de nVidia o el conocidísimo Voodoo 3 de 3dfx. Es algo seguro que de concretarse el proyecto, su lector sea uno de DVD, para lograr concretar la idea original de MS de crear un equipo que cumpla varias funciones además de jugar, y que en lo posible reemplace a las videocaseteras (y a la PSX 2, Dolphin y ¿por qué no? a la Dreamcast). El diseño (que según se comenta corre bajo la supervisión del equipo que creó el excelente pad para PC Sidewinder, muy parecido por cierto al de la PSX) será muy compacto y las entradas de los periféricos serían todas USB (Universal Serial Bus) por lo que crear nuevos accesorios para la máquina sería muy, pero muy fácil. Aunque se rumorea que se estaría preparando todo como para que su lanzamiento coincida con el de la Playstation 2 y la Dolphin en los Estados Unidos (aproximadamente para Septiembre del 2000) hay que tener en cuenta el increíble poder económico de Microsoft y considerar el hecho de que prácticamente estaríamos hablando de una especie de PC compacta (otro de los rumores es que también incluiría una versión del Windows CE y obviamente todos los aspectos gráficos y sonoros estarían dirigidos por el set de aplicaciones DirectX, que ¿a que no adivinan de quién es?) lo que deja cada vez menos aspectos en los que invertir tiempo de investigación. A cargo de la manufacturación estarían Dell o Gateway, dos grandes potencias en el mercado de equipos PC. Otra de las posibles ventajas (o según como se mire, desventaja) de este X-Box sería que hasta se podría conseguir diferentes versiones del equipo (como optar entre 3dfx o nVidia para los gráficos) pero sinceramente nos parece que si eligen este tipo de accesibilidad, la compatibilidad que caracteriza a las consolas se iría al demonio en un instante. Otro de los enigmas a develar es si Microsoft seguirá con su política del mercado de las PC (en el que cualquiera puede crear juegos que corran bajo sus sistemas operativos sin tener que pagar ningún tipo de derechos) u optarán por la política de Sega, Sony y Nintendo de cobrar un royalty por cada CD o cartucho de cada juego creado para sus sistemas. Si optan por el primero (lo más probable) es casi un pasaporte a ganar el apoyo de cientos de empresas que no dudarán un minuto en crear una versión de sus juegos de PC y Dreamcast para esta X-Box, ya que la compatibilidad que existe entre estos tres sistemas, hace esta tarea muy poco complicada y de un costo ridículamente bajo. Hecho inversamente proporcional al costoso desarrollo que implica generar títulos para la Dolphin o la PSX 2 a los que sólo algunas contadas compañías podrán acceder desde un primer momento. El precio estimado de la consola será "menor a 300 dólares" (casi 200 menos que el de la PSX 2) pero hay que ver si serán capaces de vender el sistema casi sin ganancia (como lo hacen Sega, Nintendo y Sony) al no contar con el beneficio económico de los porcentajes que estas compañías ligan de los juegos creados para sus equipos.

¿Es esta una buena noticia para el mundo de los videojuegos? Solo el tiempo lo dirá. Al principio la idea de una PC portátil nos pareció que nunca podría competir con las maravillosas consolas en existencia, pero si miramos el mercado de los juegos para PC con detenimiento encontramos muchísimos títulos excelentes que seguramente más de un usuario de videojuegos querría poseer para su consola. Pero la duda que nos carcome el alma es saber ¿Quién podrá ser el equivalente de lo que es Miyamoto para Nintendo o la saga de Tomb Raider o Final Fantasy para la Play, que ponga a la X-Box en los ojos de todo el mundo?

Genios se buscan

Parece ser que desarrollar para la futura máquina de Sony no será ninguna pavada, y que el hardware (que es realmente espectacular) se podría convertir en una espada de doble filo a la hora de conseguir empresas que desarrollen títulos para el equipo. Aunque es obvio que las compañías más poderosas y de mayor aguante económico (léase Electronic Arts) se lanzarán de cabeza a producir títulos para lo que parece será una de las consolas más increíbles de la historia, el problema principal radica en que los kits de desarrollo todavía están en pañales y haría falta que sean mejorados para de esta forma evitar que las empresas tengan que contratar una docena de programadores, únicamente para decodificar tremenda tecnología. Tampoco ayuda el hecho de que el precio definitivo y la fecha de lanzamiento sean tentativas ya que arriesgarse a producir títulos para una consola en la que datos fundamentales como estos sean un rumor, puede llevar a más de una empresa chica a la ruina. Por estos motivos es que cada día se ven más y más proyectos en preparación para la Dreamcast, efecto multiplicado por dos si se tiene en cuenta la facilidad con la que se pueden "portar" los juegos de PC a la consola de Sega. Igualmente estamos ante una máquina que promete cosas increíbles gracias a un CPU monstruo-so y una impresionante capacidad para procesar polígonos, recrear físicas y un poder increíble para delegar a la menospreciada inteligencia artificial. Estamos seguros que a su debido tiempo, no habrá nadie que se precie en este mundillo que no desarrolle títulos para la futura máquina de Sony.

Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera



- juguetes
- electrónica
- videos
- libros



Para el arbolito...

En esta época en los Estados Unidos, las figuras comienzan a inundar el mercado, y la gente de Palisades y Resaurus presentan sus nuevas líneas de Mortal Kombat y Street Fighter, respectivamente. Las que se ven del MK en esta página son los modelos que van a estar disponibles para fin de año (se descarta la aparición de los otros luchadores), mientras que por el lado de SF además estarán Alex, Ken y Vega.



We are living...

Subidos a la manía marketinera que ataca el fin del milenio, los Beatles han relanzado su película clásica "Submarino Amarillo", junto con nuevo CD -con temas remasterizados- y otras chucherías. Como no podía ser de otra manera, el pulpo Todd se prendió en el choreo (muy bien hecho, por cierto) y está pronto a lanzar los cuatro Beatles, junto a otros seres animados que pululaban por la película. Para variar, la calidad de las figuras es im-pe-ca-ble.

Para poner a las novias celosas

El master de Todd ha sacado recientemente a la venta cuatro figuras correspondientes al cómic "Danger Girl" (con un juego para Play de próxima aparición). Además del mega-anabolizado Major Maxim, podremos adquirir tres bellezas, de las cuales en esta oportunidad les mostramos a Sydney Savage. ¡Miren la cintura de la nena! ¿No es para poner celosas a las novias/esposas con semejante lomazo? El kit incluye cocodrilo para defenderla de los asediadores/babosos.



Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Martín Varsano

The Sixth Sense

- *Dirección: M. Night Shyamalan*
- *Edita: Hollywood/Buena Vista*
- *Año: 1999*



Recomendarles esta película va a ser, sin lugar a dudas, una de las tareas más difíciles a las que me he enfrentado desde que tengo la suerte de escribir (en ciertas ocasiones) esta columna. El problema radica en que el fuerte de "El Sexto Sentido" es la atrapante y a la vez cambiante trama, de la cual no es conveniente hablar demasiado, para no arruinar el factor sorpresa. Lo peor de todo es que el "avance" que solían pasar en los cines, en películas como "The Haunting", aquí conocida como "La Maldición" explica poco y nada, y nos deja con ese gustito a más (pero después de ver Sixth Sense lo van a agradecer). Pero bueno, pasemos a los motivos por los cuales yo recomiendo esta película a todos los que estén dispuestos a pasar un buen rato agarrados a la butaca.

Para empezar, y por lo que se pudo ver en el avance, más todo lo que uno va almacenando en la memoria cerebral de lo que vé en diferentes lados, el film cuenta la historia de un muchachito llamado Cole Sear, que aparentemente tiene un "don" bastante especial: El niño puede ver a los "fantasmas", que vaya a saber uno la razón, lo acosan. En el interín entra en escena el Doctor Malcolm Crowe, interpretado por Bruce Willis, que descubre rápidamente que en el don del muchacho hay algo fascinante, que hiela los pelos de la nuca, pero que puede conducir a un desenlace inesperado.

Lo curioso de todo esto es que supuestamente el film está catalogado como de "terror", pero los críticos en los Estados Unidos (la película se estrenó allá el 6 de Agosto) desmienten esto, aunque recalcan que varias escenas van a hacernos saltar un poco en el asiento. De todas formas con películas como ésta o "Blair Witch Project" el motivo para ir al cine es sentir ese nerviosismo latente, ¿o no?

La historia de la película es bastante compleja, por cierto, y recuerda en ciertos casos a la trama de otros éxitos como "The Matrix", en donde las cosas no son lo que parecen en un principio. Lo bueno de estos argumentos es que cuando uno sale del cine, tiene esa necesidad inmediata de comentar lo que vio con los amigos que compartieron la función, para ver si eso que nos quedó clavado en el cerebelo es sólo un producto de nuestra poblada imaginación, o realmente el director quiso transmitirlo.

Lo más destacable tal vez sea la actuación de Bruce Willis, que con este tipo de papeles está intentando despegarse de sus roles de acción, que po cierto no le quedan mal, pero como no quiere quedar encasillado (y los años no vienen solos), sabe que es un momento en el cual tiene que jugar bien sus cartas. Y la elección del personaje del Doctor Malcolm Crowe ha sido una excelente desición por parte de Bruce.

Como es casi obvio, el papel del niño atormentado por los espectros, interpretado por Haley Joel Osment, es una maravilla, y ya hay muchos que comentan que merecería una nominación al Oscar. Yo realmente no sé si es para tanto, pero lamentablemente habrá que esperar hasta su estreno en las salas de la Argentina para descubrir si es cierto.

Es imposible negar que este tipo de fenómenos paranormales ejercen gran influencia sobre todo el mundo, especialmente porque la capacidad de ver a los fantasmas es algo que casi todos deseamos muy en el interior de nuestra mente, pero seguramente no sabríamos cómo reaccionar si nuestro anhelo se convirtiera en una realidad. Y al parecer en el "Sexto Sentido" este niño maneja la situación de una manera que para muchos de los críticos de cine es algo para no perderse.







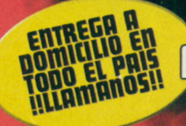


PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!



NOS ADELANTAMOS A LAS FIESTAS!
MES DE PRECIOS ESPECTACULARES!!
LLAMANOS O PASA A VISITARNOS



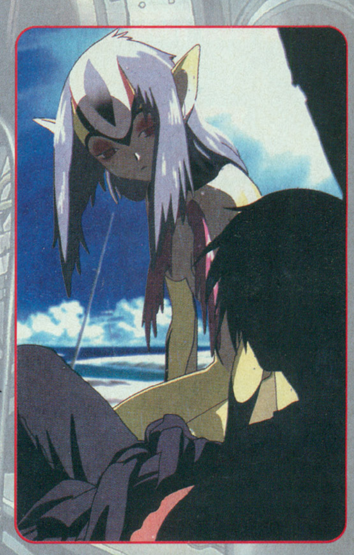
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A S
E-MAIL: POWERONCE@CIUDAD.COM.

Por Patricio Land

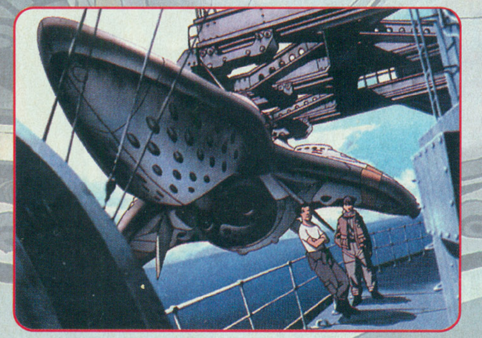
Ao no Rokugo / Azul # 6 / Blue Fleet #6

- *Director : Mahiro Maeda*
- *Diseño Personajes : R . Murata / Takuhito Kusanagi*
- *Diseño de Mecas : Shoji Kawamori / Mahiro Maeda*

La moda de reciclar viejas historias con la excusa de que a la luz de la nueva tecnología infográfica los resultados van a deslumbrar al espectador, es un concepto que muchas veces dejan muy contentos a los desarrolladores de programas y efectos especiales, y que por lo general terminan por decepcionar al estoico espectador.
Las inclusiones de escenas en 3D, paisajes renderizados con paletas multicolores y coreografías de combate realizadas digitalmente, no son nuevas en las producciones niponas de los últimos tiempos, sin embargo hay que reconocer que en esto los ponjas muy clara no la tenían. Directores y creativos de la talla de Hayao Miyazaki (Nausicaa, Porco Rosso, Mononoke Hime), Katsuhiro Otomo (Akira) y el polifacético Shoji Kawamori (Macross Plus, Escaflowne) recién están dando los primeros pasos en esto del CG, en un país donde dibujar y pintar cada celda de animación con pincel y tinta china todavía es una fuente laboral sumamente importante.
¡Pero atención! Porque los pibes aprenden rápido, y prueba de ello es la serie que nos ocupa hoy, una historia basada -cuando no- en el destino de los sobrevivientes de un mundo post-apocalíptico, donde las aguas han ganado terreno al continente y por ende 10 billones de habitantes -imposibilitados de desarrollar branquias instantáneas- han sucumbido bajo el líquido elemento.
Los protagonistas son: Tetsu Hayami, un tipo con pocas pulgas y mil mambos en el marote, pero eso sí experto en manejar submarinos 3D; y Kino Mayumi, su parteneire que no se queda atrás si de matar monstruos marinos y volatilizar bichos mutantes se trata.
La línea argumental no es muy rebuscada (está basada en un manga de los años '70 dibujado por Satoru Ozawa), pero es lo suficientemente sólida como para que uno se deje capturar por los renders de las naves y el carisma de los personajes, que esta vez sí cumplen su cometido de dejarnos boquiabiertos. Como buen animé (¡y el primero 100 % digital!) guarda un par de secretos e intrigas en el pasado de los supuestos "buenos muchachos" y unos malos, tal vez no tan malos, encabezados por el científico Zorndyke y sus criaturas de laboratorio, mezcla de humanos y animales acuáticos, que cariñosamente lo llaman "Papá".



El porqué Zorndyke un buen día se puso del tomate y derritió los polos para eliminar a casi la totalidad de sus congéneres, es algo que esperemos se aclare en el último de los cuatro episodios (entitulados respectivamente Blues, Pilots, Hearts y Minasoko) que componen esta maravillosa muestra de que los tipos que la tienen clara en esto del animé pueden sacar el mejor provecho de sus ordenadoriles, sin desvirtuar para nada las características del género.
Los dos primeros volúmenes de la serie se pueden conseguir subtitulados -como siempre en inglés - y para fin de año se espera que se complete la entrega.
Ya lo saben, efectos especiales, tecnología de ensueño, delfines, ballenas y moluscos varios, todo condimentado con grandes dosis de acción y dramatismo.
Y ésta es tan sólo la punta de este iceberg digital... esperemos que en nuestro país sea un éxito, tal como lo fue en su lugar de origen al convertirse en el producto más vendido del año pasado.



Los especiales de este mes:

LOK: Soul Reaver / Parte 2

Raziel es empujado al abismo, mientras que sus hermanos cuentan con olvidarse de su presencia para siempre... ¡Nada más equivocado! Hemos regresado para hacerles pagar su osadía, especialmente a Kain. Y con esta nueva guía, este espectacular arcade no tendrá ningún secreto para nosotros.



Páginas 37 a 41

Final Fantasy VIII / Parte 1

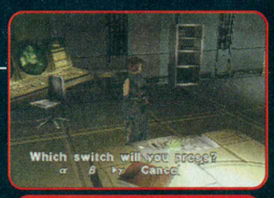
Obviamente, me imagino que a esta altura ya más de uno debe estar enganchado con esta impresionante aventura y por ese motivo este mes les entregamos la primera parte de la guía con todo lo que necesitan saber acerca de lo que probablemente sea la mejor aventura RPG hecha para Playstation.



Páginas 42 a 50

Dino Crisis

Te presentamos la solución completa de uno de los mejores juegos del año. Esta vez, Capcom lleva el suspenso de su serie Resident Evil a una historia que fácilmente podría ser el argumento de Jurassic Park.



Páginas 52 a 59

Trucos:

Legacy of Kain: Soul Reaver

GUIA ESTRATEGICA - SEGUNDA PARTE



Bien, amigos, nos encontramos nuevamente para liquidar la última parte de esta Guía Estratégica del Soul Reaver, que incluye las dos peleas finales, más la ubicación de todos los artefactos y los glifos. En síntesis, ¡todos los chiches para dejar Nosgoth pelada!

Ruined City of the Dumahim (Ash Wastes)



Para llegar a los dominios de Dumah, es necesario ir al portal y regresar al Abyssal Vortex (Portal 9). Con la habilidad conseguida al destruir a Rahab, ahora podremos atravesar nadando el lugar donde se encontraba el puente roto.

1- La entrada a la morada de Dumah:

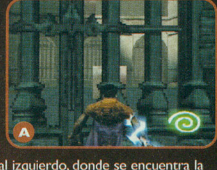
No bien lleguen a la entrada,





busquen una de las superfices para poder trepar (foto A). Esta escalada nos permitirá llegar a la base de una torre, desde la cual podremos saltar hacia la entrada de la morada de Dumah. Obviamente, para poder llegar es necesario planear hasta enfrente (foto B).

2- Llegar a lugares más altos:



Esto parece complicado al principio, pero van a ver que es realmente sencillo. El cubo se encuentra dentro de la habitación, que está totalmente enrejada. Para poder mover el cubo sin tocarlo, es necesario utilizar la telekinesis para moverlo hasta el lateral izquierdo, donde se encuentra la pared más baja (foto A). Luego de hacer esto, podemos pasar al plano espectral para atravesar las rejas, y saltar al cubo para alcanzar de esta forma el piso superior. Ahí encontraremos un portal para poder pasar nuevamente al mundo material, y de esa forma podremos mover el cubo que se encuentra dentro de la pared (foto B).



3- A mover el cubo:



En el momento que nos encontremos en este cuarto, lo primero será girar una manivela que está a la derecha, que desagota el agua. Luego de matar a los dos Dumahims (para que no molesten en la tarea) será necesario pasar dos bloques al segundo compartimiento que se vació, para formar una pila de tres cubos y uno en la base (para poder llegar hasta arriba, como muestra la foto A), y de esa manera llegar a la parte superior.

4- La caldera:



No bien llegamos a la caldera hay que girar la válvula para abrir el gas. En el lado opuesto de la válvula se encuentra una palanca, que activa un fuego que genera una explosión, volando una entrada. Esta entrada nos va a servir para nuestro posterior combate con Dumah.

Luego de hacer esto hay que salir por la puerta detrás de la palanca, que nos lleva a una abertura en donde encontraremos un cubo que es necesario empujar hacia abajo. Este cubo, junto con el que se encontraba en el punto 2 (foto A) nos ayudará a alcanzar una entrada que se encuentra enfrente.



5- Los saltos mágicos:

Para poder llegar a la palanca, vamos a tener que realizar unos cuantos saltos, en varias ocasiones intercambiando los planos, para que la arquitectura se modifique y de esta manera lleguemos a lugares inaccesibles. La palanca activa un puente levadizo.



6- Los pilares:

Al bajar el puente, tendremos acceso a un tercer cubo, que se encuentra dentro de la pared (foto A). Al sacarlo lo podremos utilizar para llegar a la parte superior, en



donde hay un cuarto con pilares de piedra. No bien nos trepamos al más bajo, hay que hacer una combinación de mundos para poder bajar y subir los pilares, para de esta forma alcanzar la abertura superior (foto B).

7- El obelisco:

Ahora que nos encontramos en la abertura, podremos saltar al interior del perímetro donde se encuentra el obelisco, que habrá que empujar para que destruya una de las rejas, y la puerta a la entrada de la guarida de nuestro hermano Dumah.

Dumah

- **Dificultad:** Media
- **Recompensa:** Cinta



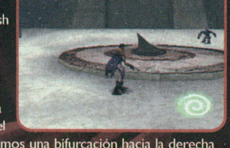
La forma de acabar con Dumah es bastante sencilla, pero vamos a tener que caminar un poco. Primeramente hay que quitarle las tres lanzas que tiene clavadas en el cuerpo, y luego de que reviva hay que llevarlo hasta el cuarto de la caldera, engañarlo para que quede en el centro, y activar la válvula y luego la palanca, para de esta forma achicharrarlo. El único problema es que Dumah nos atacará constantemente golpeando al suelo (nos deja atontados), y con la cinta si nos alcanza. Por este motivo es recomendable mantener cierta distancia, y cuando esté por golpear el suelo, saltar para evitar el impacto.



Oracle's Cave

1- Encontrando la cueva del oráculo:

Primeramente hay que salir de Ash Wastes y enfilar inmediatamente hacia la izquierda, en donde encontraremos algo parecido a un reloj solar. Para abrir la entrada de la cueva, hay que utilizar nuestra nueva habilidad, girando sobre el centro del reloj. No bien entramos, encontraremos una bifurcación hacia la derecha en la caverna que nos lleva al portal para activar el símbolo número 6.





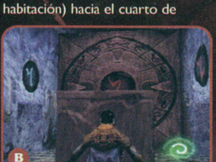
2- La entrada escondida:

A no desesperarse, que en la habitación que parece no tener salida, existe una entrada al pasar hacia el mundo espectral, escondida en una rajadura en la pared. Esto también lo verán en otra pared más adelante.

3- El acertijo de la "O" y la "Z":

Este parece complicado, pero en la ejecución es bien sencillo. Primeramente hay que darle una vuelta al switch (foto A) para que abra las puertas laterales. Luego es necesario pasar uno de los bloques (los dos están en la misma habitación) hacia el cuarto de





enfrente, y así colocarlos en donde están los jeroglíficos en forma de "O" y "Z", abriendo la puerta del medio (foto B). En ciertas ocasiones va a ser necesario pasar al plano espectral para atravesar las rejas de los laterales.

4- Uno facilongo:

En esta habitación hay que utilizar (al igual que en muchos casos en este nivel) la cinta para ubicar las gemas amarillas apuntando dentro del dibujo central. Esto abre una puerta en otra ubicación, más precisamente la entrada de donde se encuentra el oráculo. Para llegar ahí es necesario regresar al switch del punto 3, y girarlo para que se abran las dos puertas que ahora están cerradas.



5- El reloj:

Al utilizar la cinta en el oráculo, nos habilita una nueva entrada que nos lleva al reloj. Para activar el mecanismo, es necesario mover las dos palancas hasta que el reloj marque las 6:00. Luego hay que tirarse por el agujero hasta descender al nuevo acertijo.

6- Las luces de colores:

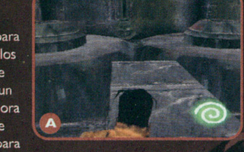
En esta habitación encontraremos una luz muy fuerte enfocada sobre un cristal de color. Lo que hay que hacer, utilizando la cinta, es girar los cristales para que la luz coincida con el color del objetivo. Esto hay que repetirlo en las tres ubicaciones, girando la luz y luego los cristales.



7- Las tres agujas:

Este puzzle es bastante sencillo: Sólo hay que fijarse los colores de los símbolos de la pared, y hacer que las agujas del mismo color queden ubicadas en el lugar del símbolo correspondiente. Al hacerlo correctamente, las agujas abrirán otra puerta, que nos acercará un poco más al encuentro final con Kain.

8- El péndulo:


A

En esta habitación hay que, en primer lugar, mover los bloques para liberar el mecanismo que mueve los engranajes (foto A). Esto hace que una plataforma, que oscila como un péndulo, comienze a moverse. Ahora hay que treparse hasta la parte de arriba de uno de los engranajes, para luego saltar a una plataforma que se elevó, para luego llegar al péndulo, que nos llevará a una entrada en la parte superior. Si quieren que el salto sea más sencillo, pueden pasar al plano espectral, pero en el material se puede realizar igual de bien, ahorrándose un paso.

9- Un sencillo rompecabezas:


A

No bien llegamos a la entrada, al tirarnos nos encontraremos en un pasillo circular que nos conduce hacia abajo. En este lugar hay que acomodar cuatro bloques (que están dispersos por el pasillo, como por ejemplo el de la foto A, y que es necesario empujar con la telekinesis) para que repitan el dibujo del suelo (foto B). La última foto sirve como guía para poder armarlo mejor. Tengan en cuenta que hay que girar los cubos en ciertas ocasiones.

10- El último acertijo:

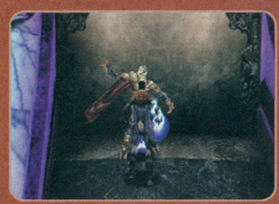


Este puzzle es más bien fácil. Lo único que hay que hacer es armar los símbolos, y al hacerlo las plataformas comenzarán a moverse. Luego hay que treparse a las plataformas, para llegar a los switches, que abrirán una puerta. Esta puerta conduce a la morada del señor Kain. Antes de llegar, van a encontrar la última puerta que conduce al portal, para activar el símbolo número 5.

Ahora, del final del juego sólo nos separa la pelea con Kain, por lo que es conveniente, si quieren encontrar los secretos del juego, saltear la pelea (por el momento) y concentrarse en lo que viene luego del cuadro de Kain: Los Glyphs y artefactos.

Kain

- **Dificultad:** Fácil
- **Recompensa:** El final del juego!



Bueno, señores, ha llegado el momento de enfrentarnos con nuestro amo en la batalla final (o al menos eso parece...). En esta ocasión va a ser necesario golpear tres veces a Kain con la Soul Reaver. El único inconveniente es que luego de que le propinamos un golpe, sube a otro nivel del escenario, por lo que habrá que ser más rápidos. Es muy probable que en nuestros intentos, Kain nos tire algún hechizo que nos debilitará bastante. ¡A no desesperar! El centro de la habitación recarga automáticamente nuestra fuerza terrenal, así que es cuestión de intentar. Al tercer golpe, Kain huirá por un portal que se encuentra en la parte superior del nivel. Sólo tenemos que seguirlo para poder vislumbrar el final del Soul Reaver...



Los Glyphs

Los Glyphs permiten realizar un ataque sobre los vampiros que afectarán a nuestros contricantes de diferentes maneras, según la naturaleza del Glyph. Lo importante es saber que estos power-ups no son necesarios para completar el juego, pero en ciertas ocasiones nos van a facilitar las peleas, especialmente contra los vampiros más poderosos, que se encuentran en los últimos niveles.
Además, los Glyphs se pueden potenciar, encontrando los ciertos diamantes que se hallan diseminados por todo el juego.
Aquí les vamos a mostrar la ubicación de los Glyphs, y cómo conseguirlos de la manera más sencilla.

1- Glyph de Agua:


A

En el puente de la ciudad humana, hay una puerta enrejada que se debe romper con telekinesis. Esto decubrirá una entrada (foto A). Luego de pasar las aspas de un motor que impulsa el agua, nos dirigiremos hacia la entrada del Glyph del Agua, en donde encontraremos una estatua (foto B). Ahora es necesario entrar por la puerta a la derecha de la estatua, y quitar un bloque que se encuentra embutido en la pared (foto C). Es necesario empujar el bloque hacia la corriente, y luego hacia el cuarto contiguo, para tapar el drenaje de agua. Esto habilitará la entrada del líquido elemento a donde se encuentra la estatua, que en muestra de gratitud nos brindará el Glyph del Agua (foto D). Ya que están de paso, pueden buscar el artefacto número 9. La explicación de cómo conseguirlo se encuentra en la sección correspondiente. Como para matar dos pájaros de un tiro, ¿vieron?


B

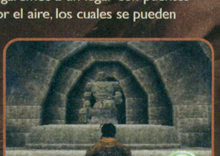

C

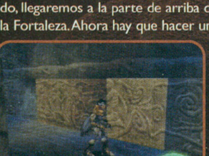

D

2- Glyph de Piedra:

Para encontrar la Fortaleza de Nupraptor, es necesario entrar al lago verde (el mismo lugar en donde se encuentra el artefacto 6), nadar hasta una entrada, y al salir trepar por la superficie texturada. Esto nos da acceso a la Fortaleza (foto A). La entrada es por el ojo derecho. Luego llegaremos a un lugar con puentes por el aire, los cuales se pueden acceder cambiando de planos (foto B). Después de hacer todo el recorrido, llegaremos a la parte de arriba de la Fortaleza. Ahora hay que hacer un salto hacia una saliente que se encuentra enfrente, que nos lleva a una estatua (foto C). Ahí van a tener que colocar los bloques de los grabados de la pared para completar el dibujo (foto D).

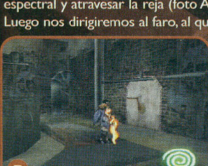


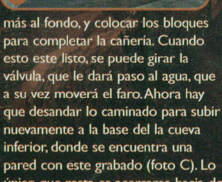




3- Glyph de Luz:

En en exterior de The Silenced Cathedral encontraremos un pozo con agua que rodea la puerta, al igual que en los viejos castillos medievales. Para llegar al Glyph de Luz es necesario meterse al agua, pasar al plano espectral y atravesar la reja (foto A). Luego nos dirigiremos al faro, al que podremos acceder después de una serie de saltos. Pero como el faro no funciona, es necesario descender hasta donde se encuentra la maquinaria, girar la manivela (foto B) y colocar un bloque que se encuentra un poco más alto para detener el engranaje. Luego hay que ir a la cueva más al fondo, y colocar los bloques para completar la cañería. Cuando esto este listo, se puede girar la válvula, que le dará paso al agua, que a su vez moverá el faro. Ahora hay que desandar lo caminado para subir nuevamente a la base del la cueva inferior, donde se encuentra una pared con este grabado (foto C). Lo único que resta es acercarse hacia donde está el dibujo, y pasar al plano espectral para que nos dé el Glyph de la Luz.

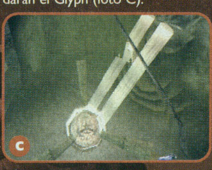




4- Glyph de la Fuerza:

La adquisición de este Glyph es bastante sencilla. Primeramente hay que ir al lago verde en los dominios de Melchiah (foto A). Hay que meterse al lago, y nadar hasta una caverna a la derecha (es el mismo lugar en donde se encuentra el artefacto número 7). Una de las rejas que se encuentran en el fondo nos llevará hacia el Glyph de la Fuerza (foto B). Aquí hay que empujar las tres torres, que al unirse en el suelo nos darán el Glyph (foto C).





5- Glyph de Fuego:

Para poder conseguir este Glyph, hay que dirigirse a la zona de nuestro clan (Portal 2), y luego al lugar donde se encuentra ésta superficie cubierta con agua (Foto A). Luego hay que nadar siempre hacia adelante, hasta que encontremos un cuarto circular con unos símbolos (Foto B). Para poder acceder a donde se encuentra el Glyph, vamos a tener que hacer dos cosas: Primeramente ir al cuarto donde está la manivela, girarla y automáticamente pasar al plano espectral, para que la puerta no se cierre (foto C). Luego de hacer esto, podemos pasar al cuarto siguiente para abrir la reja que nos conduce al Glyph. Lo único que nos resta es encender la Soul Reaver con el fuego que está en la otra salida, pero para esto es necesario pasar nuevamente al plano espectral. Luego de convertir la espada, solo nos resta prender el cuenco de la estatua, que nos dará el Glyph de Fuego.



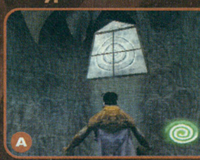


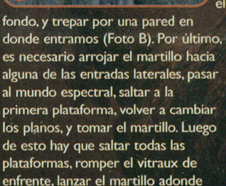


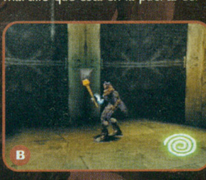
6- Glyph de Sonido:

Para conseguir el último Glyph es necesario entrar a la Catedral Silenciada (Portal 4), y tirarse al fondo del primer ventilador. Ahí encontraremos una entrada que nos llevará a la puerta del Glyph (foto A). La puerta se rompe con una bola de telekinesis. Dentro debemos agarrar el martillo que está en la puerta del fondo, y trepar por una pared en donde entramos (Foto B). Por último, es necesario arrojar el martillo hacia alguna de las entradas laterales, pasar al mundo espectral, saltar a la primera plataforma, volver a cambiar los planos, y tomar el martillo. Luego de esto hay que saltar todas las plataformas, romper el vitraux de enfrente, lanzar el martillo adonde estaba el vitraux, y pasar de plano para volver a conseguir la altura suficiente para planear. Después de esto lo único que resta es tomar el martillo y golpear la campana, que nos dará el Glyph de Sonido (Foto C).

Todos los Glyphs tienen diferentes comportamientos contra nuestros enemigos. Pruébenlos.







Los Artefactos



Artefacto 1

Dentro de los dominios de Dumah, encontraremos algo parecido a una plaza, en donde podremos utilizar la cinta para mover una estatua que se encuentra en el centro. Al girarla nos abrirá tres puertas, una de ellas conduce a este artefacto.



Artefacto 2

En The Silenced Cathedral, en el pasadizo que se abre con la manivela (punto 6 de la guía), existe otro artefacto, que se consigue luego de completar un puzzle que se encuentra en la habitación de al lado.



Artefacto 3

En la torre que nos conduce al territorio de Melchiah, se puede utilizar la cinta para mover el indicador del centro. Cada vez que lo usemos podremos bajar un puente distinto (son cuatro). En uno de ellos se encuentra este artefacto.



Artefacto 4

No bien pasamos por primera vez al mundo material se encuentra una superficie escalable. En la parte superior de la misma se encuentra uno de los tan preciados artefactos. Obviamente, deben tener la habilidad de trepar, pero esa ya la consiguieron, ¿no?



Artefacto 5

En la parte del entrenamiento de Raziel, justo en la pelea con dos de los discípulos de Dumah, encontraremos una superficie con agua. Entrando veremos otro artefacto detrás de unas rejas, que habrá que atravesar con la habilidad pertinente.



Artefacto 6

En el lago verde, dentro de los dominios de Melchiah, se encuentra otra de las superficies escalables, y como no podía ser de otra manera, un artefacto en una abertura superior. Bastante fácil de ver si se le presta un poco de atención...



Artefacto 7

Anímense a darse un chapuzón dentro del mismo lago verde, y al hacerlo encontraremos una abertura a la derecha. Siguiéndola llegaremos a una que tiene una puerta enrejada, y por supuesto, otro de los tan necesitados artefactos.



Artefacto 8

Si hacen un poco de memoria, dentro de los pasadizos de Drowned Abbey había algo así como un tornillo gigante en el centro de una habitación. Bueno, utilizando la cinta se puede mover, y dentro de uno de los cuartos encontraremos este artefacto.



Artefacto 9

Dentro de la ciudadela humana, encontraremos un viaducto que se puede desagotar con una válvula. Luego llegaremos a un cuarto donde hay que apilar unos bloques, para acceder a esta habitación en donde se encuentra esta fuente junto al artefacto.



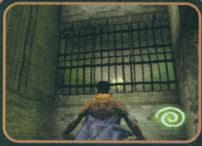
Artefacto 10

Bajo el puente que cruza el río de la ciudadela humana hay una reja que se destruye con telekinesis. Nadando encontraremos un lugar para trepar (enfrente de la entrada del Glyph del Agua), y al final de un pasillo, éste artefacto.



Artefacto 11

Cuando entremos a los Pilares de Nosgoth, nos vamos a topar con este artefacto. Al igual que todos los que se encuentran detrás de un enrejado, para poder poseerlo es necesario tener la habilidad de Melchiah.



Artefacto 12

Este artefacto está ubicado en el área de nuestro clan, justo antes de ingresar a las puertas que dos vampiros custodiaban. Para poder tomarlo hace falta mover un bloque que se encuentra a nuestra derecha.



Artefacto 13

Para poder conseguir este artefacto es necesario trepar a la pared que se encuentra a la izquierda de Nupraptor's Keep. Hay que usar la telekinesis para mover el bloque que se nos interpone.



Artefacto 14

A este lo podemos encontrar en la sección principal de la ciudadela humana. Cuando lleguemos al segundo piso, podremos planear hasta la cascada, para poder conseguir el artefacto número 14.



Artefacto 15

En el lugar que rodea la Catedral encontraremos una cueva a la izquierda. Existe en ese lugar una pared para trepar, y arriba de todo obtendremos el último artefacto.

NOTA:

Recuerden que los artefactos tienen la utilidad de permitirnos mejorar la longitud del espiral, que mide nuestra energía en el mundo material.
Cada vez que recolectemos 5 (hay 15 en total), el medidor crecerá un poco.
Al igual que los Glyphs, no son necesarios para completar el juego, pero ayudan a hacer nuestra travesía un poco menos complicada.

FINAL FANTASY VIII

Obviamente, me imagino que a esta altura ya más de uno debe estar enganchado con esta impresionante aventura y por ese motivo este mes les entregamos la primera parte de la guía con todo lo que necesitan saber acerca de lo que probablemente sea la mejor aventura RPG hecha para Playstation.

Como primer paso antes de empezar a hablar sobre el desarrollo del juego, voy a explicarles las funciones de las nuevas opciones y de los comandos más importantes que van a tener que aprender a usar a lo largo de esta aventura.

Los controles básicos

X: Este es el botón de acción y podrán usarlo para hablar con la gente, examinar, accionar o usar cosas y seleccionar las distintas opciones de cada menú (incluso durante los combates).

Triángulo: Como sucede en la mayoría de los juegos americanos, éste es el botón para cancelar lo que hayan elegido o para volver atrás en cada menú.

Cuadrado: Con este botón, podremos desafiar a cualquier personaje que nos encontremos a lo largo de la aventura, a jugar un juego de cartas, que más adelante les voy a explicar cómo se juega.

Si bien este mini-juego no es vital para poder progresar, les puede llegar a servir para conseguir algunos poderes que sólamente se ganan por este medio y eso sin duda les facilitará las cosas un poco más.

Círculo: Normalmente se usa para entrar a la pantalla de opciones desde la que podrán acceder al inventario o a los distintos menúes que les permitirán configurar a los personajes y sus habilidades.

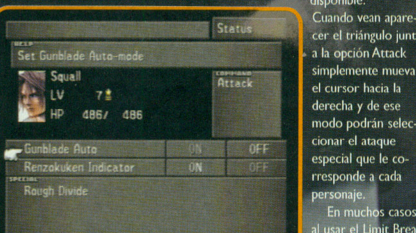
Aprendiendo a pelear

El sistema de pelea de este juego es prácticamente igual al de FF7 salvo por la opción de los Guardian Forces (llamados **GF** durante el juego), igualmente es muy fácil acostumbrarse a usar las distintas opciones con sólo practicarlas unas pocas veces.

El tema de los GF y todas sus opciones se los voy a explicar más detalladamente cuando tengan que fusionarse con uno por primera vez, por ahora lo más importante que tienen que saber es lo siguiente.

Una vez que estén frente a un enemigo verán una barra naranja (hay una por cada personaje que estén usando) que se va cargando y cuando esté al máximo, aparecerá un menú con las siguientes opciones:

Attack Hace que el personaje ataque usando su arma principal (luego de elegirla seleccionen al enemigo que quieren atacar) y al usarlo varias veces o cuando les quede poca energía, verán que al lado de esta opción aparecerá un triángulo que indica que un nuevo ataque conocido como **Limit Break** está disponible.



Cuando vean aparecer el triángulo junto a la opción Attack simplemente muevan el cursor hacia la derecha y de ese modo podrán seleccionar el ataque especial que le corresponde a cada personaje.

En muchos casos, al usar el Limit Break van a tener que hacer algunos movimientos adicionales durante el ataque, para darle más potencia y cuando llegue el momento verán un indicador en pantalla que les dirá qué hacer.

En caso de que no se quieran complicar mucho la vida con esto de los movimientos adicionales, pueden hacer que la máquina los haga automáticamente, para eso van a tener que abrir el menú de opciones y seleccionar **"Status"**.

Dentro del menú de "Status" presionen **X** varias veces hasta puedan ver el menú con los ataques especiales del personaje que eligieron y ahí tendrán la opción para encender o apagar el modo automático de los "Limit Break".

Item Este comando sirve para usar objetos del inventario, como por ejemplo: Medicinas, pociones, objetos mágicos, etc.

Con excepción del comando "Attack", para poder tener acceso a las demás opciones en el modo de pelea es necesario estar unido con un GF.

Draw Esta es la opción que se usa para absorber magia de los enemigos y al seleccionarla verán dos nuevas opciones que son: **Stock** (sirve para guardar la magia que absorban) y **Cast** (sirve para atacar al enemigo con su propia magia).

Al usar este comando sobre un enemigo, aparece un listado de los poderes que podemos quitarle y en algunos casos, en lugar de nombres aparecen unos signos de pregunta.

Si usan el "Draw" sobre esos signos y tienen éxito al hacerlo, entonces podrán identificar el poder que antes era desconocido.

Magic Al usar este comando, automáticamente aparecerá un listado con todos los poderes que hayan absorbido de sus enemigos y para usarlos, sólo tienen que elegir uno y luego indicar a quién quieren atacar con ese poder.

GF La función de esta última opción es la de invocar el poder de los GF que estén usando y al elegirla verán un listado de los nombres de los distintos GF disponibles (sólo los que estén fusionados con ustedes).

Al seleccionar uno de ellos, la barra de acción del personaje se pondrá de color azul y comenzará a bajar, cuando eso pase, la barra les estará indicando el tiempo que falta para que el GF ataque.

Cuando la barra de acción esté de color azul, el nombre que aparecerá al lado será el del GF que va a atacar y al mismo tiempo el número que dice los puntos de vida que les quedan pasará a indicar la energía vital del GF, lo que significa que si reciben un ataque en ese momento, el GF es quien resultará dañado en lugar de ustedes.

Cuando el GF se quede sin energía, no podrán seguir utilizando el comando **GF** a menos que lo revivan usando un objeto llamado **G-Returner**.

Por ahora estos son los comandos básicos que tienen que tener en cuenta para empezar a jugar sin problemas, el resto de los comandos se los voy a ir explicando en el momento que necesiten usarlos, para no marearlos tanto de un solo saque.

El juego de cartas

Este juego no influye con el desarrollo de la aventura, pero en caso de que quieran intentar jugarlo, la primera regla es que como mínimo deben tener 5 cartas para empezar un partido, si cumplen ese requisito entonces podrán desafiar a casi cualquier personaje.

Al hacerlo el oponente que hayan elegido normalmente les preguntará si están listos, así que contesten que sí (**Yes**), elijan las 5 cartas que van a usar y el partido comenzará.

Cada carta tiene 4 números y cada uno de esos números representa el valor de cada lado de la carta, el asunto es que al colocarlas una al lado de la otra los valores de los lados que queden enfrentados serán los que se tomarán en cuenta y en caso de que la carta que pusieron tenga un número igual o mayor, la carta

del contrario pasará a tener el color que los identifica a ustedes.

Esto parece sencillo pero no lo es, porque los jugadores de la máquina la tienen bastante clara y si no colocan bien sus cartas es posible que en un turno terminen perdiendo un partido que parecía ganado.

Al terminar un partido gana el que logró tener la mayor cantidad de cartas sobre el tablero y por lo general el ganador se queda con una carta del oponente (a su elección), pero como las reglas no son las mismas en todos los lugares que van a visitar, en algunos lados esa cantidad puede variar.

Si quieren un consejo, el mejor lugar para empezar a poner sus cartas son los ángulos, porque de ese modo tendrán por lo menos dos lados cubiertos y eso sin duda les servirá mucho, porque la mayoría de las cartas suele tener uno o dos lados débiles.

Algunas cartas tienen un símbolo que indica el elemento al que pertenece la criatura de la foto y en algunos tableros habrá símbolos de distintos elementos en los casilleros (fuego, agua, viento), la cosa es que si ponen una carta encima del mismo símbolo que su elemento, sus valores subirán un punto.



Muchas de las cartas para este juego se consiguen al matar a ciertos enemigos y al igual que todo, van a necesitar practicar algunas veces antes de poder ganarle a alguien.

De aquí en más vamos a empezar con el juego en sí, así que traten de tener en cuenta estas aclaraciones.

1- El principio

Ni bien empiecen a jugar, verán a **Squall** (el protagonista) en la enfermería, recuperándose de las heridas de su sesión de "entrenamiento", luego vendrá la doctora y les pedirá que le digan su nombre.

Cuando vean la pantalla en la que aparece el nombre del personaje seleccionen la opción **Confirm** y les recomiendo que cada vez que tengan que elegir el nombre de alguien dejen el que viene escrito para no equivocarse más adelante, porque esos son los nombres que voy a usar en esta guía.

Al salir de la enfermería sigan a la istructora que los fue a buscar hasta llegar al salón de clases en donde ella hará las asignaciones para los próximos exámenes que determinarán quiénes se convertirán en miembros de las fuerzas especiales conocidas como **SeeD**.



Cuando la clase termine y puedan moverse, vayan a hablar con la instructora (**Quistis**), ella les dirá que la esperen en la entrada principal, porque antes de poder participar del examen para ver si se convierten en SeeDs, tienen que pasar por una prueba en un lugar llamado **Fire Cavern**.

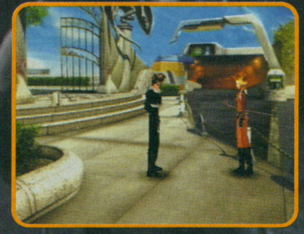
Si quieren, pueden volver al asiento de Squall y usar su computadora para ver el funcionamiento de las distintas opciones del juego, igualmente a menos de que sepan inglés, no les va a servir de mucho, ahora salgan de la clase y vayan hacia la entrada principal.

En el pasillo se van a chocar con una minita (**Selphie**), que les va a pedir que la lleven a conocer el lugar, díganle **Sure**, bajen por el ascensor y vayan hacia el panel que está en medio del corredor principal.

En ese lugar verán un mapa de todas las instalaciones del lugar (ténganlo en cuenta para más adelante) y muy cerca de ahí verán una especie de símbolo brillante en el piso.

Ese símbolo es lo que se conoce como **Save Point** y de aquí en más, cada vez que los vean podrán usarlos para grabar el juego las veces que quieran, todo lo que tienen que hacer es pararse encima, entrar al menú de opciones y usar la opción **Save** que estará habilitada.

Si ya vieron cómo funciona, vayan hacia la entrada principal (**Front Gate**) a reunirse con Quistis y cuando ella los vea les va a dar sus primeros dos GF para que se fusionen por primera vez, confirmen los nombres de cada uno de ellos y después de que ella termine con su explicación, entren al menú de opciones, seleccionen la opción que dice **GF**, luego elijan a cualquiera de los dos GF y cuando vean la pantalla en donde aparece la información sobre esa criatura, observen las barras rojas que están del lado derecho (en donde dice **Compatibility**).



Esas barras indican la compatibilidad que tiene cada GF con los distintos personajes y mientras más compatibles sean, menos tiempo tardarán en atacar.

Ahora vean cuál de los dos es el más compatible con Squall, vuelvan al menú principal, entren al menú de **Junction** y sigan los siguientes pasos.

1- Dentro del menú de "Junction" seleccionen estos comandos:



2- Al seleccionar la opción "GF" aparecerán los nombres de los dos GF que tienen en su poder, que son **Shiva** y **Quetzacotl**.

3- Ahora seleccionen a uno de los dos GF y al hacerlo verán que el nombre pasa a figurar en la ventana que está a la izquierda del listado de los GF lo que significa que el personaje y el GF ya están unidos.

Como paso siguiente, presionen el botón de cancelar dos veces y verán aparecer dos ventanas más, que dicen **Attack** y **Ability**.

4- Vean que en la ventana de "Attack" hay 3 espacios vacíos, que son los que se usan para asignar las distintas habilidades de los GF y en la ventana que está a la derecha de ésta están las cuatro habilidades principales que son: **Magic**, **Draw**, **GF** e **Item**.

Lo que tienen que hacer ahora es asignar las habilidades **Magic**, **Draw** y **GF** a los 3 espacios vacíos de la ventana de "Attack", para hacerlo seleccionen uno de estos espacios vacíos, presionen el botón de acción y elijan la habilidad de van a colocar en ese lugar.

5- Por el momento, la ventana que dice Ability no les va a servir de nada, así que salgan del menú y Squall ya estará equipado con su propio GF.

Por último, sigan estos mismos pasos para hacer que Quistis se fusione con el GF que queda, pero con ella seleccionen las habilidades **Magic**, **Draw** e **Item** y cuando estén listos, salgan de esa pantalla (hacia abajo).

Al salir de ahí estarán en el mapa principal, así que diríjanse hacia la Caverna de Fuego (**Fire Cavern**), que está hacia el Este del "Balamb Garden" y si son atacados en el camino aprovechen para practicar un poco el combate con los GF y de paso usen el comando **"Draw"** todo lo que puedan, para que vayan almacenando algo de magia para más adelante.

Tengan muy en cuenta que siempre que estén en el mapa principal podrán grabar el juego en cualquier momento y si presionan "Select" varias veces podrán ver un mapa de todo el continente.

2- La primera prueba

Al llegar a la Fire Cavern hablen con los guardias que están custodiando la entrada, ellos les pedirán que les digan cuánto tiempo piensan demorar ahí, elijan **30 minutos** y entren.

Dentro de la caverna lo que tendrán que hacer es conseguir un nuevo GF, así que avancen hacia adelante hasta llegar hasta el final del camino, pero mucho cuidado porque es más que seguro que antes de que lleguen a donde está el nuevo GF van a ser atacados por algunos bichos.

Si durante las peleas resultan dañados, pueden recuperar energía con un objeto llamado **Potion** y podrán usarlo por medio del comando **"Item"** con el personaje que lo tenga habilitado.

En caso de que anden con poca energía y en lugar de combatir prefieran escapar, mantengan presionados **R2** y **L2** al mismo tiempo hasta que logren huir de la pelea (esto no se puede hacer cuando pelean contra enemigos principales). Los objetos para recuperar energía como éste, también podrán usarlos cuando no estén peleando, para hacerlo vayan a la opción **Item** del menú principal, seleccionen el comando **Use** y luego busquen el objeto llamado **Potion**.

Hay muchos objetos que sólo pueden usarse durante los combates y cuando entren al inventario de esta forma, sólo podrán usar los objetos que en la lista aparezcan de color blanco (casi siempre son los que sirven para recuperar energía, revivir personajes, etc).

Al llegar al final del camino, aparecerá ante ustedes un GF de fuego llamado Ifrit y para poder usarlo, primero vana tener que vencerlo en combate.

Ifrit

Ganarle a Ifrit es una tarea bastante fácil, siempre y cuando sus dos personajes tengan suficiente energía, lo único que hay que tener muy en cuenta es el tiempo que eligieron para cumplir esta misión, porque si tardan más que eso van a perder automáticamente.
Para atacar a este GF, simplemente usen los poderes de **Shiva** y **Quetzacotl**.
Cuando logren vencerlo, Ifrit se les unirá y cuando eso pase, fusiónenlo con Squall y listo.



3- El examen de los SeeD

Después de conseguir a Ifrit vuelvan al Garden y si lograron conseguir magia de sus enemigos ahora tendrán habilitada una nueva opción que les servirá para mejorar el rendimiento de los personajes y así conseguir más fuerza, más energía, mayor poder para la magia, mejores defensas, etc.

Para usar esta nueva opción entren al menú de **"Junction"** y seleccionen los comandos:

Junction → **Auto**

Al hacer esto aparecerán 3 nuevas opciones, que son:



Al seleccionar esta opción, la máquina automáticamente combinará la magia con el personaje para favorecer el ataque.

Mag Si eligen esta opción van a hacer que la máquina configure al personaje para favorecer el uso de la magia.

Mag Esta última opción les va a servir para potenciar sus defensas.

Con estas opciones lo que hacen es combinar al personaje con la magia del mismo modo que con los GF, por ese motivo les recomiendo que cuando usen la magia en los combates por lo menos traten de quedarse siempre con un hechizo de cada uno que tengan, porque si se los gastan todos van a perder las mejoras que consiguieron.

La mejor de estas 3 opciones es Atk, porque a la hora de pelear es la más efectiva, así que selecciónenla, salgan del menú y regresen al la escuela.

De vuelta en el Garden, Quistis les dirá que vayan a ponerse el uniforme y que la vean frente al tablero que está justo frente al ascensor.

La habitación de Squall está del lado opuesto del Garden, para llegar allá den toda la vuelta por el pasillo que está alrededor del ascensor y busquen un cartel que dice **Dormitory**.

Dentro de la habitación, presionen el botón de acción junto a la cama y elijan la opción **Get changed** para cambiarse y vuelvan a encontrarse con Quistis.



Al llegar, la instructora les presentará a **Zell** (su nuevo compañero) y después de que se los presente, vayan al estacionamiento (**Parking Lot**) y suban al auto.

Cuando vean el auto en el mapa principal, manéjenlo usando el botón **Cuadrado**, para acelerar, el **Triángulo** para retoceder y sigan el camino hasta llegar al pueblo de **Balamb**, desde donde saldrán hacia su primera misión.

Cuando lleguen al embarcadero, suban a la lancha y ahí les explicarán que el examen será un combate real en el que tendrán que eliminar a las fuerzas de Galbadia que han invadido un pueblo llamado **Dollet**.

Tan pronto como desembarquen avancen por las calles del pueblo hasta llegar a la Plaza Central (**Central Square**), eliminen a cualquier soldado que se encuentren en el camino y no se olviden de usar el comando **Draw**.

Al llegar ahí revisen el lugar, si pueden hablen con **Seifer** y cuando él salga a perseguir a unos soldados, síganlo. Avancen hasta llegar a la entrada de una torre de comunicaciones, en ese momento va a venir una chica (**Selphie**) a darle un mensaje a Seifer y entrará a la torre a buscarlo, vayan detrás de ella y si Zell les pregunta algo díganle que ése es el plan (**That´s the plan**) y listo.

Dentro de la torre hay un Save Point y un elevador, para usarlo sólo tienen que subirse, presionar el botón de acción y elegir (**Go up**).

En el piso de arriba encontrarán a un técnico con su ayudante intentando hacer funcionar la antena y tendrán que enfrentarse a ellos, atáquenlos con los GF y cuando estén a punto de derrotarlos aparecerá un extraño bicho volador llamado Elvoret y éste será el primer enemigo importante con el que van a tener que pelear.

Elvoret

Antes que nada usen el comando **Draw** con esta criatura y sáquenle un poder llamado **Siren**, éste poder en un nuevo GF que podrán usar una vez que le ganen a este bicho, así que cuando lo tengan empiecen a atacarlo con los GF que ya tienen y si necesitan energía, recárguense usando un hechizo llamado **Cure**.



Antes de salir de la torre no se olviden de grabar el juego y aprovechen para hacer que **Selphie** se fusione con **Siren**, porque cuando estén afuera el técnico va a mandar un robot a que los persiga.

Cuando el robot esté frente a ustedes, atáquenlo con los GF, pero estén muy atentos porque cuando le quiten una cierta cantidad de energía, Zell les va a decir que es mejor escapar (mantener presionados **L2 + R2**), así que salgan corriendo y vuelvan tan rápido como puedan hacia la lancha que los trajo, tengan mucho cuidado, porque ese robot se repara automáticamente y antes de llegar a la costa tendrán que enfrentarlo por lo menos tres veces más.

4- Los nuevos graduados

De vuelta en el puerto de Balamb, exploren el pueblo, aprovechen para jugar a las cartas con la gente de ahí (si quieren) y vuelvan al Garden (a pié, porque el turro de Seifer se afanó el auto).

Al llegar hablen con Quistis y ella les dirá que vayan a dar una vuelta por ahí, que luego anunciarán los resultados del examen, luego vayan hacia la derecha, hablen con Seifer y después de que las instructoras le digan de todo por haber abandonado su puesto en Dollet, vayan al segundo piso y hablen con Zell en el pasillo del salón de clases.

Poco después vendrán a llamar a los que pasaron el examen (Squall, Zell y Selphie) y después de una breve ceremonia, Cid los nombra miembros de las fuerzas especiales SeeD.

Después de eso, hablen nuevamente con Cid y a partir de ahora van a cobrar una cierta cantidad de dinero (cada un cierto tiempo) y además podrán seleccionar la opción **Test** en el menú de **Tutorial**, en esta opción les harán algunas preguntas para que puedan subir su nivel de experiencia como SeeDs y así ganar más dinero cuando llegue el momento de cobrar.

En el cuadro que está más abajo encontrarán las respuestas a las 10 preguntas que les harán en cada nivel del modo Test.

Ni bien aparezcan en el dormitorio de Squall, cámbiense la ropa de la misma forma que antes y pónganse el uniforme de ceremonias, luego hablen con **Selphie** y vayan hacia la fiesta de graduación.

En el baile, una misteriosa chica saca a bailar a Squall (bailando es de madera) y luego se va, después de eso Quistis lo lleva al balcón y le dice que quiere verlo en la entrada del **Training Center**, antes de ir a encontrarse con ella vuelvan al dormitorio de Squall y hagan que se ponga su ropa común.

En la entrada del Training Center, Quistis les explicará cómo usar el comando Junction con la magia, pero por ahora eso es mejor manejarlo automáticamente con el comando (**Auto**), ahora entren con ella al **Training Center**, avancen hasta donde hay un Save Point y entren por la puerta que está en ese mismo lugar. Si en algún momento dentro del Training Center son atacados por una criatura muy parecida a un T-Rex (**T-Rex Saurus**), no se queden a pelear con él porque van a salir perdiendo, lo mejor que pueden hacer es darle un par de golpes y salir corriendo.



Después de tener una charla sentimental con Quistis, salgan del Training Center, pero justo antes de salir encontrarán a una chica siendo atacada por unos monstruos, rescátenla atacando a los bichos con los GF y vuelvan al dormitorio.

Cuando estén en su nueva habitación, presionen el botón de acción junto a la cama y seleccionen la opción **Rest** para descansar, a la mañana siguiente Selphie los despertará diciendo que vayan a la entrada principal (Front Gate), porque les van a asignar su primera misión como SeeDs.

En este pequeño machete están las respuestas para las preguntas de todos los niveles del modo Test, tengan en cuenta que la Y corresponde a la palabra (Yes) y la N obviamente es la que va en caso de que sea (No).

Nivel 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nivel 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Nivel 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Nivel 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Nivel 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Nivel 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Nivel 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Nivel 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Nivel 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Nivel 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N

Nivel 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Nivel 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Nivel 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nivel 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Nivel 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Nivel 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Nivel 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Nivel 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nivel 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Nivel 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N

Nivel 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Nivel 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Nivel 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Nivel 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Nivel 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nivel 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Nivel 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Nivel 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Nivel 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Nivel 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

5- La resistencia de Timber

El objetivo de esta primera misión como miembros de los SeeDs será viajar a la región de **Timber** y ahí contactarse con los miembros de una de las facciones de la resistencia.

Según Cid, al llegar a ese lugar los estará esperando su contacto y al verlos les dirá la frase **The forests of Timber sure have changed** y cuando les diga esto, tendrán que responderle **But the owls are still around** como contraseña.

Ahora salgan del Garden y vayan hacia el pueblo de Balamb, ahí vayan a la estación, páguenle al guarda de la entrada 3000 gil por el pasaje y súbanse al tren.

Dentro del tren encontrarán un Save Point, entren por la puerta que va hacia el pasillo y luego entren en la habitación que está a la izquierda, en su interior está Zell y por ahí encontrarán una revista llamada **Pet Pals Vol. 1** que les servirá para más adelante.

Zell les preguntará si saben algo sobre Timber, díganle lo que quieran y cuando él les esté hablando se escuchará un sonido agudo y todos se quedarán profundamente dormidos.

Cuando eso ocurra, pasarán a controlar a tres nuevos personajes.

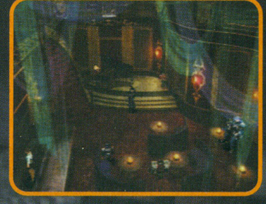


6- Un extraño sueño

Estos tres nuevos personajes son soldados de Galbadia y a pesar de que al parecer no tienen nada que ver con lo sucedido hasta el momento, si observan el menú de Junction, verán que usan los GF que tenían Squall, Zell y Selphie, pero por ahora eso no importa, así que como primer paso avancen por el camino hasta llegar a un vehículo blindado.

Ese vehículo los llevará directamente a la capital de Galbadia y cuando puedan moverse vayan hacia la derecha hasta llegar a un hotel (**Galbadia Hotel**), cuando estén ahí entren y bajen al subsuelo por la escalera que está del lado derecho de la pantalla.

En el subsuelo hablen con la mesera, ella les preguntará si se van a sentar en el lugar de siempre, así que contéstenle **I´m right there**.



En cierto momento una chica empezará a tocar el piano, acérquense a ella, intenten hablarle y cuando a Laguna le duela la pierna vuelvan a la mesa y hablen con sus dos compañeros (**Kiros** y **Ward**).

Poco tiempo después, la chica

del piano (**Julia**) se acercará a la mesa y le dirá a Laguna que le gustaría hablar con él en su cuarto y que pregunte en la recepción para que le digan cómo llegar.

Después de que ella se vaya, vuelvan hasta la recepción y pregúntenle al encargado cuál es el cuarto de Julia (**Wich is Julia's Room**) y él los llevará.

Dentro de la habitación de Julia hablen con ella varias veces hasta que sus dos compañeros los llamen y en ese momento esta especie de sueño terminará y volverán a estar con Squall, Zell y Selphie.

7- Ataque al tren presidencial

Al llegar a Timber, el contacto con el que se tienen que encontrar estará esperándolos en la salida de la estación, hablen con él, dénle la contraseña y si todo está en orden los va a venir a buscar una locomotora (súbanse).

A bordo del esta locomotora uno de los miembros de la resistencia les dirá que vayan a hablar con la "princesa", que está en el cuarto del fondo y ya que están aprovechen para grabar el juego en el Save Point que está en uno de los compartimientos.

La supuesta "princesa" es la chica que vieron en el baile (**Rinoa**), hablen con ella y síganla hasta una de las cabinas, cuando todos estén ahí ella les explicará lo que tendrán que hacer.



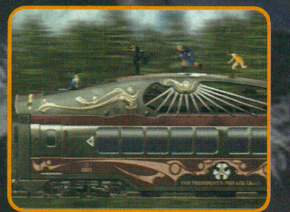
Parece ser que Rinoa y sus amigos intentan liberar a Timber del control de Galbadia y casualmente descubrieron que el presidente de Galbadia pasará con su tren por esa región y como era de esperarse lo que intentarán hacer es llevar a cabo una complicada maniobra para secuestrarlo.

Durante la explicación de la misión, Rinoa les dirá que tendrán que bajar hasta la unión de los vagones del tren presidencial y poner una serie de códigos para desenganchar los vagones, en ese momento podrán ver una ventana con una serie de referencias que muestran a qué número equivale cada botón del pad.

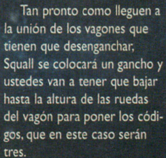
Cuando llegue el momento de poner los códigos, tendrán que ingresar cuatro números al azar que les dirá Rinoa, pero la parte difícil de esto es que tendrán que hacerlo de corrido y sin equivocarse, porque si ponen un número que no corresponde tendrán que volver a empezar la secuencia desde el principio.

Igualmente antes de empezar con la misión Rinoa los dejará practicar esto de los códigos hasta que le tomen la mano y ni bien estén listos hablen con **Watts** para comenzar.

Cuando se acerquen al otro tren, usen el botón de acción para saltar y cuando estén sobre el techo del último vagón observen con mucho cuidado a los dos guardias que de vez en cuando se asoman por las ventanillas.



Para avanzar sin que los guardias lo detecten tengan muy en cuenta que el rojo tiene un detector de calor y el azul un detector de movimiento que cubren justo el espacio de la ventana por la que se asoman, lo que tienen que hacer aquí es correr si el guardia rojo se asoma por debajo de ustedes y quedarse quietos si el que se asoma es el azul, si son descubiertos es muy probable que tengan que volver a empezar todo de nuevo.



Tan pronto como lleguen a la unión de los vagones que tienen que desenganchar, Squall se colocará un gancho y ustedes van a tener que bajar hasta la altura de las ruedas del vagón para poner los códigos, que en este caso serán tres.

Mientras ustedes hacen eso, los demás estarán vigilando a los guardias (también pueden usar los botones **L1** y **R1** para mover la cámara hacia los lados) y cuando vean que alguno de ellos se esté acercando o sus compañeros les avisen, simplemente suban otra vez al techo y vuelvan a bajar una vez que se hayan ido, lo que también es muy importante tener en cuenta en esta misión es el tiempo límite, que en este caso será de 5 minutos.

Cuando lleguen a la segunda unión, bajen una vez más y ahora los códigos que van a tener que poner van a ser 5, así que traten de no equivocarse y cuando esté todo listo sigan a **Rinoa** de vuelta al tren de la resistencia.

De vuelta en la locomotora les recomiendo que graben el juego y que hagan que alguno de sus personajes tenga equipado el comando "Item" cuando estén listos hablen con **Rinoa** para que los lleve a buscar al presidente.

Al entrar en el vagón presidencial, Rinoa habla con el presidente, preo para su desgracia se trata de un señuelo, que luego de que le den unos cuantos golpes se transformará en un enorme Zombie.

Fake President Deling

Como ya se habrán dado cuenta, este bicho es un muerto viviente y por lo tanto los hechizos para curar también lo dañan.



El truco para eliminarlo sin problemas es usando sobre él un ítem llamado **Phoenix Down** (normalmente sirve para revivir a sus personajes) y si lo hacen bien, su poderoso efecto curativo eliminará a la criatura de un solo saque y se acabó el problema.

8- Cambio de planes

Después del fallido intento por secuestrar al presidente de Galbadia les tocará seleccionar a los personajes que usarán para la siguiente movida y después de que lo hagan, hablen con **Watts** para salir del tren (él les preguntará si están listos, contéstenle **Yeah**).

La resistencia descubrió que el verdadero presidente está en una estación de televisión muy cerca de ese lugar y que piensa transmitir un mensaje a todo el mundo usando la antena que estaba en Dollet.

En cuanto del tren vayan en la misma dirección por la que se fue la locomotora (a la derecha), en la pantalla siguiente doblen a la derecha y en la que sigue, bajen por unas escaleras, ahí verán a dos guardias rojos en la entrada de un Pub.

Eliminen a esos dos guardias y al hacerlo conseguirán una tarjeta (**Buel Card**), ahora entren al Pub, hablen con el hombre que está sentado frente a la puerta de atrás (**Talk to him**) y coméntenle sobre la tarjeta que le quitaron a los soldados (digan **Tell him about the card**).



Al hacer esto el hombre despejará la salida y les dejará el camino libre para que puedan llegar hasta la estación de televisión en donde está el presidente.

En el callejón detrás del Pub hay otro Save Point, así que graben y sigan hacia los estudios de TV, aprovechen para quitarle hechizos **Cure** a los soldados que los ataquen.

9- La embajadora de Galbadia

Avancen por el callejón hasta llegar a los estudios de televisión y suban por la escalera que está del lado izquierdo de la pantalla, en un cierto momento Rinoa se va a quejar de un par de cosas, así que díganle que ahora no es el momento (**Forget it**) y luego que lo deje así (**We'll just leave it at that**).

Sigan subiendo y cuando la transmisión empiece verán al presidente de Galbadia anunciando que enviará a una embajadora a proponer la paz a las naciones que están en conflicto con ellos, pero lo interesante de todo esto es que la "inocente" embajadora es nada menos que una poderosa hechicera.

Durante la transmisión, **Seifer** entrará al estudio junto con Quistis y tomará al presidente como rehén, luego Quistis les pedirá que vayan hacia allá.



Gracias al bocafloja de Zell, el presidente se da cuenta que vienen del Garden y cuando Seifer intente llevárselo, la hechicera los va a paralizar y lo convencerá para que la siga.

Después de que esto pase salgan del estudio, sigan a Rinoa y a Quistis y entren en una casa que está a la derecha del lugar llamado Timber Maniacs (la puerta de la casa está abierta).

Dentro de la casa vayan al piso de arriba y hablen con **Quistis** dos veces, ella les dirá que como ya no pueden regresar al Garden de Balamb, lo mejor será ir al Garden más cercano, que en este caso es el de Galbadia (**Galbadia Garden**).

Elijan al grupo que van a llevar, salgan de la casa y vayan hacia la derecha, cerca de la estación se encontrarán con uno de los compañeros de Rinoa (**Zone**) y él les dará algunos boletos para tomar el tren que los sacará de ahí.

Después de hablar con Zone, sigan hacia la derecha, suban a la estación y crucen el puente hacia el lado derecho, de ese lado encontrarán al tren que está por salir, así que suban (seleccionen **Get on** para subir) y ya está.

Dentro del tren, hablen con sus compañeros hasta que el tren arranque y si les dicen algo contesten lo que quieran, cuando el tren llegue a la primera estación (East Academy Station) les preguntarán si quieren bajarse (Yes), cuando puedan moverse por el mapa principal, métanse en un pequeño bosque que está al Oeste de la estación (está entre dos montañas), porque ése es el único camino que los llevará al Galbadia Garden.

Una vez en el bosque, Squall y los otros volverán a caer dormidos y en ese momento estarán nuevamente estarán con Laguna y los suyos.

10- ¿Realidad o fantasía?

Por el momento no hay forma de explicar el significado de los sueños con Laguna o por qué es que suceden, en cuanto alguno de sus compañeros les pregunte algo respóndanle lo que quieran y avancen hasta llegar a la entrada de una misteriosa estructura.

En ese lugar se enfrentarán con algunos soldados de la nación de Esthar y cuando los derroten sigan hacia adelante hasta llegar a una escalera que está en el sector circular que se encuentra al final de la plataforma.



Bajen por la escalera y llegarán a unos túneles, continúen avanzando y cuando pasen sobre unas puertas metálicas que están en el piso, examinen la primera (la que hace ruido al pasarle por encima).

Al examinar esa puerta, Laguna dirá que pueden aflojarla para evitar que los persigan, así cuando pregunte qué hacer seleccionen **Tamper with it** y continúen avanzando hacia la derecha.

En el lugar en el que se dividen los túneles por primera vez, encontrarán un objeto brillante (una llave), pero no les servirá de nada porque una vez que la agarren Laguna la perderá por tener sus bolsillos rotos y no podrán encontrarla de nuevo.

Tomen el camino que va hacia arriba y de aquí en más examinen las rocas más grandes que están contra las paredes... por si acaso.

Cuano vean algo parecido a una pequeña caja en el piso examínenlo (es un detonador) y en el momento que aparezcan 2 opciones preguntando qué botón van a presionar, seleccionen la primera (**Press the blue Switch...**), luego sigan caminando hacia arriba.

Por ese túnel llegarán a un lugar en el que hay un **Save Point** y después de grabar sigan por el camino que va hacia arriba, ése pasadizo los llevará al exterior de la estructura y ahí los van a atacar varios grupos de soldados sin que puedan evitarlo.

Después que los eliminen Laguna y sus amigos se asomarán por el acantilado y saltarán para abordar una de las lanchas que hay abajo, para regresar a Galbadia, después de eso volverán a estar con Squall y los otros una vez más.

11- Un nuevo compañero

En cuanto despierten del trance, sigan avanzando hasta que lleguen al Galbadia Garden, entren y continúen adelante hasta llegar a un **Save Point**.

En ese lugar aparece un anuncio que les dice que vayan al segundo piso y que esperen en la sala de recepción (**Reception Room**).

Vayan hacia el Norte del sector central del Garden y suban por la escalera que está sobre el costado derecho del pasillo, la sala de recepción está justo frente a la salida de la escalera en el piso que sigue, dentro de esa habitación, hablen con sus compañeros hasta que llegue Quistis.

Según con lo que cuenta Quistis, Galbadia tomó el incidente en la estación como una acción por cuenta propia llevada a cabo por Seifer y según parece decidieron ejecutarlo, cuando se puedan mover hablen con todos nuevamente y cuando Squall salga de la habitación (disgustado por los comentarios de Rinoa) entren otra vez, hablen con Quistis.

Vayan al sector central del Garden y ahí se encontrarán con dos de los compañeros de Seifer, luego de que se vayan aparecerá un llamado que dice que vayan a la entrada principaldel Garden, al llegar ahí hablen con Rinoa.

Poco después llegará a ese lugar el director de ese Garden con nuevas órdenes para ustedes, según él, la embajadora de Galbadia (la hechicera **Edea**) está manipulando todo por su cuenta y parece ser que su meta es apoderarse por la fuerza de las naciones en conflicto con Galbadia, además les cuenta que ella tiene pensado instalar su base de operaciones justo en el Galbadia Garden y para evitar que todo esto pase ustedes tendrán que ir a la capital de Galbadia para asesinarla.



Para eso van a necesitar un francotirador experto y ahí es donde entra Irvine Kinneas (el mejor tirador de ese lugar), quien a partir de ahora los acompañará.

Después de que les presenten a Irvine hablen con **Quistis**, ella dice que en Galbadia recibirán ayuda de un militar disidente (**General Caraway**), que les dirá cómo liquidar a Edea.

Ahora tendrán que elegir un nuevo grupo para que los acompañe y si Irvine intenta elegir el grupo por ustedes no lo dejen (seleccionen **That's bad...**).

Salgan del Garden y vayan a una estación de trenes que está muy cerca de ahí, al llegar páguenle al guarda lo que les pida por el pasaje y tomen un tren hacia **Deling City** (la capital de Galbadia).

12- En el corazón de Galbadia

Cuando estén dentro del tren, hablen con los otros y luego traten de bajarse por donde entraron, al hacerlo sus otros compañeros subirán y el tren saldrá.

Cuando Irvine siga a Selphie, vayan con él y sigan hablando con los demás hasta que el viaje termine.

Tan pronto como salgan de la estación, hablen con Rinoa (dice que el autobús n° 08 los llevará a la mansión de Caraway), parense al lado del guarda que está junto a la parada de los autobuses y cuando el transporte se detenga en ese lugar hablen con él para subirse (contesten **Yes**).

Antes de que el transporte llegue a cada parada verán un cartel con el nombre del lugar al que están llegando, cuando vean el cartel que dice **Caraway´s Mansion** presionen el **Triángulo** antes de que el autobús se detenga, para indicar que van a bajarse.

La entrada a la mansión del General está del lado derecho de la pantalla, pero antes de entrar van a tener que hablar con el guardia que está custodiando el acceso.

El guardia les va a decir que según las órdenes que le dieron, primero van a tener que demostrar que son capaces de hacer el trabajo y para eso tendrán que ir a un lugar conocido como "La tumba del rey perdido" (**Tomb of the lost King**) y conseguir el número de la identificación de un estudiante que desapareció ahí hace poco tiempo.

Luego de eso, él les dará un mapa del interior del lugar y les ofrecerá un aparato para que sepan en dónde están (cuesta 5000 gil), cómprenselo y por último díganle al guardia que los lleve hasta la salida de la ciudad (decirle **Have him to escort us out of town**).



La tumba a la que tienen que ir está justo al final de una península al **Noreste** de Deling City, si quieren llegar más rápido les conviene alquilar un auto antes de salir de la ciudad, pero les sugiero que vayan a pié, para ganar más experiencia combatiendo.

13- La tumba del rey perdido

Justo antes de entrar en la tumba encontrarán un Save Point, una vez que entren en ese lugar podrán ver el mapa presionando el botón de **Select** y si quieren escapar del lugar tienen que presionar **Select + Triángulo**.

Apenas un par de pantallas después de haber entrado, podrán ver en el piso una especie de espada de color celeste, si la examinan, podrán leer un cartel en el que verán el número que están buscando y dice **Student ID** y un número.

Presten mucha atención al número que figure en el cartel, porque nunca es el mismo y ése es precisamente el número que tendrán que darle al guardia de la mansión de Caraway para que los deje pasar.

Cuando tengan el código no se vayan, porque en este lugar vive un nuevo GF que les será muy útil más adelante, para conseguirlo observen el mapa que está a la izquierda y sigan las indicaciones.

Los puntos rojos que están junto a los números 1 y 2, son las ubicaciones de los interruptores que tienen que presionar en cada habitación.

1- Vayan al cuarto marcado con el **1** y ahí se enfrentarán a una criatura llamada Sacred, que tiene el poder de curarse siempre que sus pies estén en el suelo, así que si usan un hechizo **Float** sobre él, ya no podrá hacerlo.

Luego atáquenlo usando los GF y en poco tiempo Sacred saldrá huyendo.

2- Vayan a la habitación marcada con el **2** y presionen un botón que está del lado izquierdo de la pantalla, al hacerlo empezará a girar la rueda que está delante de ustedes y el agua empezará a correr.

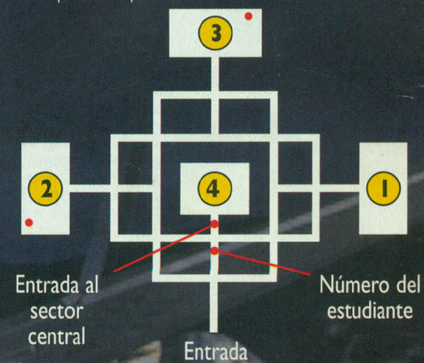
3- Sigan hasta el cuarto marcado con el **3** y ahí presionen un botón que está del lado derecho, para abrir una compuerta y que el agua circule.



4- Después de hacer todo esto, vayan al punto marcado con el **4** y allí van a tener que enfrentar a Sacred nuevamente sólo que ahora vendrá acompañado por su pequeño hermano.

Cuando logren ganarle a la molesta pareja, ellos se les unirán (el nombre de este nuevo GF es **Brothers**) y ahora todo lo que les queda por hacer es volver a Deling City, hablar con el guardia de la entrada de la mansión y darle el código que les pidió.

Cuando los deje pasar entren en la mansión y aprovechen para grabar en el Save Point que está en la puerta.



Mysterious Statue "GRRR!!! WHO'S THERE!!!?"

Sacred y Minotaur

Antes que nada usen el hechizo **Float** con los dos hermanos así no pueden usar su habilidad para recuperarse.

Luego usen el poder de los GF que tienen y traten de estar atentos a lo que hace el más chico, porque pega bastante fuerte, igualmente si tienen el hechizo **Cure** no habrá problemas.



No se olviden de unir al GF Brothers con alguno de sus personajes (preferentemente con Squall), porque a pesar que no lo usen para pelear subirá el nivel con sólo estar fusionado con alguien, nunca dejen un GF sin unir, porque de esa forma no ganará experiencia y cuando necesiten usarlo no les servirá para nada.

14- Complot contra Edea

Dentro de la casa del General, hablen con Rinoa y ella irá a ver qué pasa, ella les dirá que no hay problema, porque están en su casa... ¿cómo es eso?

Cuando llegue el Gral. Caraway les dirá que efectivamente él es el padre de Rinoa y antes de que les explique el plan para eliminar a la maga tendrán que elegir a los tres personajes que van a usar.

El asunto es que en poco tiempo habrá una fiesta y luego un desfile para celebrar la unión de Edea con el gobierno de Galbadia, entonces ése será el momento perfecto para dar el golpe.

Ustedes usarán dos grupos de 3 personas cada uno, el primero de esos grupos tendrá que entrar a la residencia presidencial una vez que haya comenzado el desfile y esperar oculto a que sean las 20 horas.



El grupo 2, que deberá subir al monumento parecido al arco del triunfo y bajar las rejas justo a las 20 horas, que será el momento en el que la carroza de Edea pasará por debajo del arco, si todo sale bien, **Irvine** tendrá el ángulo perfecto para darle sin problemas.

Cuando el General salga de la casa, síganlo a donde vaya, porque les va a mostrar un poco el lugar por donde va a pasar la caravana con Edea, también les dirá que en el pasillo que está antes de la habitación de la maga hay una puerta en el suelo que da a la torre del reloj y en su interior está el rifle que Irvine tendrá que usar para dispararle, por último les recordará que tienen que estar ahí antes de las 20 horas.

Después de la caminata con el General, regresen a su mansión, ahí asignará los puestos que cada uno deberá tomar.

En el primer grupo estarán Irvine y Squall y la misión de ellos será la de ir a la torre del reloj y esperar hasta que el elevador que está dentro de la torre suba (justo a las 20 horas).

En el segundo equipo van a estar Quistis, Zell y Selphie y su tarea será la de subir al monumento y bajar la reja cuando la carroza de Edea esté pasando por debajo.

Cuando puedan moverse de nuevo estarán controlando a **Quistis** y su grupo, salgan de la mansión y al intentar hacerlo entrará Rinoa diciendo que tiene un amuleto que puede anular los poderes de Edea y que también quiere participar, en ese momento Quistis le dirá que no joda, porque eso no es un juego.

De vuelta con **Squall**, sigan al General hasta que se detenga, hablen con él y cuando vuelvan a controlar a Quistis ella dirá que se siente mal por haberle levantado la voz a Rinoa, así que lo que hay que hacer ahora es volver a la mansión de Caraway.

Dentro de la mansión, Caraway le dice a Rinoa que estará más segura si se queda ahí y al parecer pretende dejarla encerrada, pero ella escapa y justo antes de que la puerta se cierre llegarán Quistis con sus compañeros, que se quedarán encerrados en lugar de Rinoa como buenos marmotas que son.



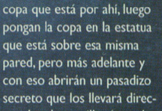
Luego de esta complicación van a estar con **Rinoa**, lo que tienen que hacer ahora es trepar por las cajas que están al costado del camión y avanzar por los techos hacia la izquierda.

Suban por las escaleras que encuentren en su camino y sigan hacia la izquierda, en cierto momento Rinoa entrará en la residencia presidencial y se meterá en la habitación de la hechicera con la intención de ofrecerle el amuleto a Edea como un obsequio.

Cuando se puedan mover, acérquense a Edea.

Después de poner en trance a Rinoa y de decirle al pueblo de Galbadia que ella comenzará un reino de terror como nunca antes se vió, Edea atacará al presidente y antes de irse le dará vida a unas estatuas para que ataquen a Rinoa.

Como paso siguiente volverán a controlar una vez más al grupo de **Quistis** (están encerrados en la mansión), primero acérquense a los estantes que están del lado izquierdo de la habitación y agarren una copa que está por ahí, luego pongan la copa en la estatua que está sobre esa misma pared, pero más adelante y con eso abrirán un pasadizo secreto que los llevará directo a las alcantarillas (cuando pasen a la pantalla de abajo, muevan el control hacia la izquierda para terminar de bajar la escalera).



Una vez abajo usen la rueda que hace circular el agua, para cruzar hasta el túnel que está enfrente de ustedes, avancen por ese pasillo y sigan adelante hasta que vean una secuencia en la que se vé el comienzo de la celebración.

En ese momento volverán con Irvine y Squall y lo que tienen que hacer ahora es ir a rescatar a Rinoa, sigan a Irvine cada vez que lo vean moverse y estén muy atentos, porque también vana tener que seguirlo en medio de una de las secuencias animadas.

Ahora tendrán que trepar las cajas que están junto al camión y hacer el mismo camino que Rinoa para entrar en la residencia presidencial, entren al edificio y no se detengan a abrir la puerta que está en el suelo del pasillo (donde está el rifle), en la habitación de Edea van a tener que enfrentar a las dos criaturas llamadas.

Iguion (x2)

Antes de empezar a atacar a estos bichos usen el comando **Draw** para quitarle a uno de ellos un nuevo GF llamado **Carbuncle**.

No los eliminen sin antes quitarles este GF, porque es muy útil y van a necesitar usarlo muy pronto.

Cuando lo hayan conseguido ataquen a los Iguion usando a los GF **Brothers** y **Shiva** (son vulnerables a los poderes de la tierra y el hielo).

Por ahora olvídense de usar a **Ifrit**, porque son resistentes a su poder y si alguno de sus personajes resulta petrificado, vuélvanlo a la normalidad con un hechizo llamado **Esuna**.



Estos enemigos no son complicados, pero si se les olvida quitarle a Carbuncle lo pueden llegar a pasar mal más adelante.

Luego de rescatar a Rinoa, equípenla con algún GF y vayan a abrir la puerta que está en el suelo del pasillo para ir a buscar el rifle que usará Irvine.

Después de eso volverán a usar a **Quistis** y a partir de ahora lo que tienen que hacer es encontrar la salida de este mini-laberinto, que justo está debajo del monumento en el que deberían estar.

No se preocupen por buscar un mapa para este lugar, porque sólo hay un camino que los llevará a la salida y prácticamente no hay desvíos, recuerden que pueden usar la mayoría de las ruedas que hay por ahí, para pasar del otro lado y siempre traten de avanzar.

En un momento el camino los llevará de regreso a la escalera por la que

bajaron a ese lugar, pero en ese momento estarán del lado de enfrente, así que sólo sigan hacia la derecha, después avancen por un par de corredores más y cuando lleguen a un **Save Point** aprovechen para grabar.

Antes de seguir adelante, llegó el momento de que aprendan a usar el comando **Junction** con la magia en forma manual, porque de aquí en más va a ser la mejor forma de mejorar las habilidades de cada personaje.

Otra cosa que les voy a explicar es cómo hacer que los GF aprendan la habilidad que ustedes elijan, para después combinarlas con la magia.

Aprendiendo nuevas habilidades

Para empezar, entren al menú de opciones y seleccionen la opción **GF**, dentro de ese menú seleccionen **Learn** y verán un listado de las habilidades que tiene el GF que eligieron.

Las habilidades que están en blanco son las que el GF ya aprendió y las que están en gris son las que todavía no sabe, por otro lado, junto a cada habilidad figura la cantidad de puntos de acción (**AP**) que hacen falta para aprenderlas.

En este menú, ustedes mismos pueden elegir la habilidad que quieren que el GF aprenda, eso les será muy útil a la hora de enfrentar a los enemigos más complicados y cada habilidad tiene un símbolo sobre su lado izquierdo que indica a qué clase corresponde.

Observen el símbolo que tienen los comandos como por ejemplo **Draw**, **Magic** o **GF** y hagan que los GF aprendan esas habilidades antes que las demás.

Una vez que hayan aprendido alguna de estas habilidades, podrán seleccionarla desde la opción Ability de menú de Junction y eso mejorará notablemente el desempeño de cada personaje en combate, un claro ejemplo de esto el el GF **Shiva**, ella puede aprender un comando llamado **Doom**, que al usarlo exitosamente sobre un enemigo le pone un conteo de 24 segundos y luego lo mata instantáneamente sin importar cuánta energía tenga.

Las habilidades que están marcadas con una flecha, son las que les permitirán modificar atributos en el menú de Junction, así que ahora entren al menú de Junction y seleccionen las opciones **Junction** y luego **Magic**.

Al hacer eso aparecerán los atributos del personaje con sus valores correspondientes, aunque muchos de ellos estarán de en gris, lo que significa que por ahora no pueden ser modificados.

Esos atributos son:

HP = Energía (la cantidad de puntos de vida que tienen).
Str = Fuerza (se toma en cuenta al pelear con el comando Attack).
Vit = Vitalidad (la resistencia del personaje).
Mag = Magia (la efectividad del personaje al usar la magia).
Spr = Espíritu (resistencia a los ataques mágicos).
Spd = Velocidad (determina qué ten rápido se carga la barra de acción).
Eva = Evasión (son las probabilidades de escapar exitósamente de un combate).
Hit = Ataque (la efectividad que tiene el personaje al atacar).
Luck = Suerte (determina las probabilidades de causar heridas críticas en combate y algunas otras cosas más).

El tema con estos atributos es que si los GF que están unidos al personaje ya aprendieron las habilidades para modificarlos, podrán seleccionar magia común para unirla con alguno de esos atributos y de ese modo aumentar los valores de cada uno de ellos, tengan en cuenta que mientras más cantidad tengan de un mismo hechizo, más aumentarán los valores.

Eso puede servirles para aumentar enormemente cosas como la energía de los personajes, su fuerza o cosas por el estilo y si quieren un consejo, prueben de conseguir **100** unidades de un hechizo llamado **Regen**, únanlo con el atributo **HP** y verán lo que pasa con la energía del personaje.

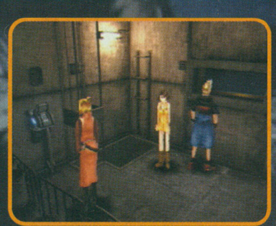
15- Todos contra la maga

De vuelta a lo nuestro, desde el Save Point de las alcantarillas suban por la escalera hasta el piso que sigue y cuando lleguen vuelvan a usar la escalera, pero ahora seleccionen la opción **Go up** y sigan subiendo hasta llegar al piso de arriba, en ese piso hablen con **Zell** y examinen la ventana.

En ese momento serán las 20 horas y se activará la torre del reloj, el carrusel en donde está escondido el grupo de Squall empezará a subir, en ese momento Irvine dirá que no puede hacerlo.

Luego de ver la secuencia que muestra a la carroza de Edea pasando por debajo del monumento, usen el control de las rejas que está en esa habitación.

Cuando la carroza quede atrapada entre las rejas, volverán a ver a Squall hablando con Irvine hasta convencerlo de que lo haga aunque más no sea para darle la señal de atacar.



Después de que Edea frene el disparo, aparecerá el menú de opciones y antes de salir de ahí les sugiero que revisen si todos los GF están asignados a como corresponde, si alguno de los GF está unido con otro personaje que no sea Squall, Irvine y Rinoa, simplemente entren al menú de Junction, seleccionen al personaje que lo tiene y cámbienlo.

Squall se le irá al humo, pero antes de enfrentarla tendrán que verse las caras con un viejo amigo, que para estar supuestamente muerto se lo ve bastante saludable al muchacho.

Tan pronto como despachen a Seifer, Irvine y Rinoa se unirán a ustedes y en ese momento los tres van a tener que enfrentar a Edea, así que más vale que se hayan acordado de equipar a los GF, por que si no...

Seifer

Con Seifer la cosa no es demasiado complicada, pero como sólo van a enfrentarse a él con Squall les conviene tener cuidado en caso de que se quiera hacer el loquito con alguno de sus ataques especiales.

Igualmente, si lograron subir el nivel de los GF lo suficiente, es posible que lo bajen en uno o dos ataques.



Edea

Con Edea la cosa se complica un poco, antes que nada use el poder de **Carbuncle** y eso les dará un escudo que los protegerá de la mayoría de sus hechizos.

Cuando tengan puesta esta protección, es muy probable que Edea deje de atacarlos y comience a tirarles con un hechizo llamado **Dispel**, para quitarles el escudo.



Cuando haga eso, simplemente vuelvan a usar a **Carbuncle** para volver a tener el escudo puesto antes de que Edea se lo quite a todos, mientras tanto sigan atacándola con los GF de los otros dos personajes ella tiene más o menos unos (**12000 HP** de vida).

Tengan muy en cuenta que mientras usen el escudo de Carbuncle no podrán usar magia para curarse, porque rebotará al igual que los demás hechizos, en lugar de eso usen pociones con el comando Item.

Después de derrotar a Edea verán una secuencia bastante desconcertante, luego aparecerá el menú de opciones para que graben el juego, porque luego tendrán que poner el CD 2, por ahora hasta aquí llegamos, pero no se desesperen, porque en el próximo número seguimos... hasta la próxima.



Te presentamos la solución completa de uno de los mejores juegos del año. Esta vez, Capcom lleva el suspenso de su serie Resident Evil a una historia que fácilmente podría ser el argumento de Jurassic Park.

Por Fernando Brischetto

El Juego

En Dino Crisis tomamos el rol de Regina, una agente especial enviada junto con un equipo operativo del gobierno, formado por Rick, Tom, Cooper y liderado por Gail.

La misión es capturar al científico Dr. Edward Kirk y averiguar los detalles de su experimento, que se lleva a cabo en una lejana isla llamada Ibis.

Durante el juego dispondremos de objetos y "cajeros" que nos harán la misión más fácil. Los Cajeros o "Emergency Box", son máquinas de las que podremos obtener diversas cosas según su color, los rojos tienen municiones y los amarillos packs de energía, dardos, etc. En estos cajeros también podemos depositar cosas para luego sacarlas desde otro cajero del mismo color. Para usarlos necesitaremos una determinada cantidad de Conectores o Plug (usualmente 2). También hay objetos que podemos mezclar, como los dardos de anestesia (Anes. Darts) que mezclados con un Medikit o un Resusitation (que sirve para recomenzar donde nos mataron sin usar un Continue), pueden dormir por más tiempo a los dinos o hasta matarlos (Poison Dart). Un objeto muy común en el juego es el Hemostat, que sirve para curarnos cuando caminamos bien pero estamos sangrando. El Medikit Pack M es el único que nos cura cuando Regina esta mal herida y comienza a renguear.

Otro punto importante son las situaciones de peligro, en las que se nos muestra un cartel que dice DANGER, en este momento tendrán que apretar varias veces TODOS los botones menos Select y Start, hasta que el peligro pase.

Finalmente les comento que en mapa su posición es la habitación marcada en azul y si el juego les pide ir a algún lugar, este será marcado en rojo.

Lo mejor es jugar por un rato como para ver el mecanismo de juego y recién ahí recomenzar con la solución en mano. En caso de que se lo pregunten, la diferencia entre Modo Normal y Modo Easy es que en Normal sólo tenemos la pistola y hay más dinosaurios, y en Easy tenemos además la shotgun y el lanzagranadas.

La Solución (MODO EASY)

1. Luego de examinar la reja, entren por la doble puerta verde que va hacia el depósito, si empujan uno de los cajones posiblemente encontrarán un medikit y en el cajón de la esquina izquierda encontrarán la llave para el "Backup Generator Area/Ground level". Salgan de la habitación.

2. Muévanse hacia la izquierda y Rick los llamará, pidiéndoles que vuelvan a conectar la energía. Gail tomará entonces la llave que acabamos de encontrar. Síganlo hasta el "Generator Room" y dentro intercambien las baterías de modo que queden así: Rojo, Azul, Verde y Blanco. Bajen las palancas que están a la derecha y listo.

3. Fuera del "Generator Room", Gail no está y un raptor los atacará, corran hacia las instalaciones y revisen el cuerpo que está en el camino. En ese momento Rick los llamará, así que ahora vayan a verlo al "Control Room 1F".

4. En el hall de la Oficina entren al ducto de ventilación y dentro de los conductos, bajen por el primer hoyo abierto (los dejará justo dentro del Hall del "Control Room"). Ahora entren a la Sala (primer puerta).

5. Luego de las instrucciones de Rick salgan de ahí y entren a la "Management Office" que está al final del hall de la Sala de Control. Una vez adentro, presionen el switch que está en la pared (cerca de la otra puerta de salida) para prender la computadora. Usen la computadora, tomen el "DDK Input Disc H" y el conector (Plug) que está sobre la cajonera, justo frente a la computadora. Examinen el cuerpo en la habitación de al lado para tomar la "Panel Key 2" y salgan por la puerta contraria a la que usaron para entrar.

6. Salgan de la oficina esquivando al raptor en el corredor y entren a la sala de los casilleros (lockers) a través de la puerta marrón. Examinen el "Journal Of The Guardsmen" que est en la mesa y anoten la combinación: 0426. Tomen el "DDK Code Disk H" que está arriba de los casilleros y vuelvan a la "Management Office". Ahora usen la combinación 0426 en la caja fuerte y ahí encontrarán la llave para la "Facilities Main Entrance".

7. Vuelvan al hall, a través de las puertas láser (se desactivan con el interruptor) y luego por las puertas dobles, dentro de la "Main Entrance". Vayan hacia arriba por las escaleras hasta la puerta y sigan a través del corredor hasta la puerta de salida. Entren al "Antenna Comunication Room" y lean el diario verde para ver la combinación: 8159. Vuelvan al pasillo del 2do piso.

8. Entren al "Lounge" a través de la puerta derecha y usen la combinación 8159 en la caja fuerte que está al fondo para agarrar el accesorio que convertirá tu pistola en una Glock 35.

9. Usen los dos discos DDK en la puerta de la "Chief's Room", al lado de las ventanas. La clave es: HEAD. Tomen la "Panel Key 1" del científico y saquen el "DDK Input Disc N" de la mesada.

10. Vuelvan al 1er piso, pasen por la "Main Entrance" usando la llave y salgan afuera. Tomen el "DDK Code Disc N" del cadáver que está en el piso y lean los archivos del personal que están tirados en donde está escrito el número de registración 57036 de un tal Mark Doyle. Esta es una información que podrán usan para crear una nueva tarjeta de identificación, cuando la tengan vuelvan al complejo.

11. Detrás del lobby principal usen el "DDK Key Disc N" en las puertas dobles y luego de que Rick los llame usen la palabra NEWCOMER como password. Dentro del salón del elevador, examinen el mapa de vidrio para completar el mapa del 1er piso (1F) y luego salgan por la puerta de la izquierda. Ahora desactiven los lasers, entren por la primer puerta a la izquierda y examinen el libro rojo para obtener información de cómo crear una ID falsa.

Luego, miren al pizarrón y ahí leerán el número de registración: 58104, de un tal Paul Baker. Usen el teléfono que está sobre la mesa para mandarle un mensaje y cuando les pregunte si lo dejan en "Hold" contesten YES (de esta manera lo podrán encontrar más tarde). Salgan de la habitación, bajen al hall del "Lecture Room" y ahí se encontrarán con dos raptors más, usen los interruptores en la pared para tirarles vapor y entretenerlos por un rato. Entren a la última puerta sobre la izquierda para ir al "Lecture Room" y revisen el cuerpo que está en el piso.

12. Una vez ahí, tomen el "Backup Generator Key" para el subsuelo (B1), que está en el escritorio al fondo a la izquierda y otro raptor intentará atacarlos, pero sorpresivamente Gail (al que pensábamos muerto aparece para salvarlos). Salgan del "Lecture Room" y usen el hueco en el sistema de ventilación para entrar al baño, vuelvan al "Control Room" desactivando los lasers y pasando por el "Management Room".

13. Rick y Gail deciden que Regina tiene que activar la electricidad para los niveles subterráneos, ahora salgan hasta el patio trasero (por conductos de ventilación) y usen la llave

B1 en la reja que está cerrada. En la esquina de la cerca bajen por la escalera al sótano, tomen la batería roja que está al lado de unas luces verdes y pónganla junto con las otras que están al final de la habitación, luego ordenen las baterías de esta manera: Rojo, Azul, Verde y Blanco, por último bajen las palancas y si necesitan un conector empujen las estanterías. Después que Rick los llame vuelvan al "Control Room".

14. En el "Control Room", Gail verá movimiento abajo y tu grupo recibirá una llamada de uno de los miembros del equipo, de Cooper o Tom. Este es el primer punto donde la historia se divide, dependiendo de tu decisión y el mapa se marcará en rojo con diferentes destinos.

Siguiendo a Gail

Eligiendo a Gail, estarán de acuerdo que la prioridad de la misión es salvar al Dr. Kirk, o quizás sólo estén intimidados por él. Al fin y al cabo, es el líder de la misión.

15a. Salgan del "Control Room" y vayan hacia la izquierda doblando la esquina, a través de la puerta que los lleva escaleras abajo, que ahora estará abierta. Ignoren los dinosaurios pequeños (Compsognathus) en el pasillo del "Medical Room" y entren al "Medical Room" que esta a la derecha. Tomen el ID del escritorio y lean la nota en amarillo que dice algo sobre reescribir un ID. Revisen toda la habitación por si hay algún objeto y salgan por la puerta que esta al final del corredor B1.

16a. En la siguiente habitación, Gail se esconde bajo una compuerta metálica luego del Dr. Kirk, ahora tendrán que usar los elevadores para llegar al "Lab Entry Area", pero como el ID es incorrecto van a tener que seguir por la puerta que está a la izquierda de la compuerta.

17a. Cuando el raptor los ataque a través de las cercas usen los botones de acción para empujarlo sobre los cables de electricidad o dispárenle, luego desconecten la puerta de seguridad con lásers y destraben la puerta que va al "Generator Room". Entren al área de carga, revisen el cuerpo que está contra la pared y lean el memo que incluye información sobre donde pueden estar los discos "DDK L".

18a. Vayan hasta el piso 1F y usen el ID en la puerta cerrada que está al lado del baño (tiene una insignia roja), que lleva a la "Strategy Room". En ese lugar agarren el disco "DDK L" y el "Fingerprint Collection Device".

19a. Ahora lo único que les falta es unas huellas dactilares para hacer el falso ID, para acceder al elevador. Hay dos lugares en donde pueden tomar las huellas, el primero es la habitación del elevador, ahí hay un cuerpo y un beeper sonando, de manera que éste debe ser Paul Baker, a quién le enviaron el mensaje anteriormente.

Usen el "Fingerprint Collector Device" para tomar algunas huellas del cuerpo y vayan a la oficina donde estaba el pizarrón y el teléfono, una vez ahí usen el ID en la computadora y cuando les pida el número de registración, pongan el código 58104 que estaba en el pizarrón, por último les preguntará si quieren usar el "Fingerprint Collector Device" (contesten YES)y con esto producirán un nuevo ID.

Es posible hacer otro ID tomando las huellas de John Doyle, que está cerca de la puerta principal, usando 57036 como número de registración, pero sólo podrán tener un ID.

20a. Usen el ID en el elevador, para llegar al "Laboratory Entry Area", usen los botones de acción para patear al raptor cuando los ataque en el elevador y como todavía no tienen los discos DDK necesarios para abrir la puerta al laboratorio principal tendrán que volver escaleras arriba.

21a. Vayan afuera pasando el patio trasero (Backyard), justo en la dirección en la que Rick se fue, continúen por el sendero que lleva a un gran elevador y luego de que Rick los llame para contarles sobre la muerte de Tom, vayan por la puerta que lleva al "Large Size Elevator Passageway". Esquiven a los dos raptors y pasen por la puerta doble hasta el final del camino.

22a. El juego los llevará automáticamente hasta un Pteranodonte que los agarrará, suéltense usando los botones de golpear y al caer tomen el arma, luego salgan por la puerta que está al fondo a la derecha.

Dentro del "Large Size Elevator Control Room" encontrarán a Tom, que tiene el "DDK Code Disc L", también agarren el "DDK Input Disc L" de la mesada.

23a. Si vuelven por donde el camino que entraba al "Large Size Elevator", el piso cederá por lo que tendrán que trepar usando los botones de acción, ahora necesitarán encontrar otra vía de vuelta a la parte principal del complejo, así que vuelvan al "Large Size Elevator Control Room".

24a. Entren por la puerta corrediza en el fondo de esta habitación, examinen el mapa en la pared para completarlo con los datos de este sector y continúen por la puerta, pasando por el ventilador y entrando por la puerta que esta al fondo. En el "Elevator Power Room", bajen la escalera y tomen la "B1 Crane Card" de la esquina, ahora tendrán que bajar una cuantas cañerías de modo que queden alineadas para darle energía al elevador, usen el diagrama que se ve a continuación para ponerlas en el orden correcto:



Los números indican el orden de uso y el color de los recuadros y color del botón correcto

25a. Con la electricidad restablecida, ya pueden salir, pero al hacerlo otro Pteranodonte los agarrará, así que usen los botones de acción para soltarse y empújenlo hacia el ventilador. Vuelvan al "Large Size Elevator" y úsenlo para llegar al nivel B1.

26a. En el sector de carga, suban por las escaleras, usen la "B1 Crane Card" para activar la grúa y usen la siguiente combinación para programarla.

- 2 arriba, 1 izquierda, 1 abajo, Hook, 2 derecha, Release
- 2 arriba, Hook

Con esto hecho, pasen al otro lado del depósito y vayan al laboratorio, desde donde vamos a seguir con la guía principal (Sólo si siguieron a Gail)

Siguiendo a Rick

Si deciden seguir a Rick, están eligiendo desafiar a Gail y salvar al equipo como objetivo más importante que progresar con la misión, así que ahora sigan a Rick fuera del complejo en busca del miembro perdido del grupo.

15b. Diríjanse a la puerta del patio trasero (por el camino exterior), siguiendo a Rick al gran elevador, en ese lugar los atacarán dos raptors, así que entren por la puerta al final del camino.

16b. En este lugar un Pteranodonte los levantará, usen los botones de acción para soltarse y agarren el arma caída, sigan por la puerta que esta atrás a la derecha y dentro del "Large Size Elevator Control Room" encontrarán a Rick atendiendo a Tom que está herido. El les dará el "DDK Code Disc L" y cuando lo tengan, busquen el "DDK Input Disc L" sobre la mesada.

17b. Hagan lo mismo que en el punto 23a de "Siguiendo a Gail".

18b. Hagan lo mismo que en el punto 24a de "Siguiendo a Gail".

19b. Con la energía reestablecida, salgan de la habitación y otro Pteranodonte los agarrará, suéltense y empújenlo hacia el ventilador. Vuelvan al gran elevador, enciéndanlo y vuel-

van a buscar a Rick y a Tom.

20b. Hagan lo mismo que en el punto 26a de "Siguiendo a Gail".

21b. Con el camino limpio, Rick se encargará de Tom, al mismo tiempo que volverá a ocuparse de la misión. Salgan por la pequeña puerta en la izquierda y en ese momento verán una escena en la que Tom pierde la vida al salvar a Rick de un Pteranodonte.

22b. Destraben la pequeña puerta que lleva al "Backup Generator" del piso B1 y desconecten la puerta de seguridad con lasers, a la vuelta de la esquina un raptor los atacará por la reja, así que empújenlo hacia los cables eléctricos y sigan por la puerta que se encuentra al fondo, hacia el "Medical Room".

23b. Ahí encontrarán a Rick y Tom muerto, y luego de una conversación Rick se irá escaleras arriba hacia el "Control Room". Tomen el ID del escritorio y lean el cartel amarillo que habla sobre reescribir los ID. Revisen toda la habitación en busca de objetos, luego salgan de ahí y vayan nuevamente escaleras arriba.

24b. Hagan lo mismo que en el punto 18a de "Siguiendo a Gail".

25b. Vuelvan escaleras abajo hacia la puerta metálica que esta cerrada en el Hall del piso B1, Gail los llamará pidiéndoles que vayan al laboratorio usando los elevadores, sin embargo, como todavía no tienen el ID correcto tendrán que hacer lo mismo que en el punto 19a de "Siguiendo a Gail".

26b. Con el nuevo ID, vuelvan al elevador y úsenlo para llegar al laboratorio, tengan cuidado con el raptor que los atacará por una de las rejas del elevador y en este punto la historia volverá a la trama principal.

27. En la entrada al laboratorio, usen los dos discos "DDK L" en la puerta (el password a usar aquí es LABORATORY) y en el siguiente pasillo, sigan por la puerta con los lásers y doblen la esquina, luego atraviesen otra puerta con lasers y sigan adelante hasta llegar al "Computer Room".

28. En el "Computer Room" lean el manual de seguridad amarillo, que habla sobre los discos DDK. revisen la computadora y tomen el destornillador (Screwdriver) de la caja roja que esta en la silla. Salgan por la puerta trasera de la habitación y bajen por el corredor hasta la otra puerta con lasers, luego entren en la primera puerta de la izquierda ("Research Meeting Room").

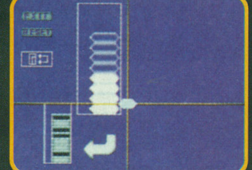
29. En el "Research Meeting Room", tomen el "DDK Input Disc E" de la mesa y lean el libro amarillo que tiene información sobre el Laboratorio Privado del Dr. Kirk, por último examinen la puerta cerrada y tomen la clave (7248), de la terminal de computadora, luego de eso vuelvan al "Computer Room" del piso B1.

30. Usen el código 7248 en la terminal en el "Computer Control Room" para abrir la puerta del "Gas Experiment Room" que está en el "Research Meeting Room" y vayan allí.

31. En el "Gas Experiment Room" encontrarán un científico todavía vivo, pero que está siendo envenenado por el gas, ajusten la mezcla de tres diferentes químicos de modo que el aire se vuelva respirable usando la terminal con tres botones coloreados (presionen Rojo, Rojo, Verde, Azul) y cuando el aire esté claro, entren a la habitación y hablen con el científico, que les dará el chip llave B1, permitiéndoles entrar al laboratorio personal del Dr. Kirk.

La llave tiene el código 3695 escrita en ella, ahora inspeccionen el cuerpo nuevamente en busca de una llave para usar en una de las pequeñas cajas cerradas en el "Medical Room", pero cuando traten de salir un raptor los atacará, atráiganlo hasta la cámara de gas, enciérrenlo ahí y llenen la cámara con gas.

32. Salgan y diríjanse por el corredor hacia el "Library Room", ahí busquen la mejora para la pistola, que les dará mejor puntería, después de eso entren a la terminal usando el chip llave B1 y utilicen el número 3695 como código y al hacerlo resuelvan el puzzle que aparece ordenando los bloques.



Una vez resuelto se encenderá una luz verde en un archivero de la sección azul, examinen ese archivo y usen el chip llave B1 para recibir la "Key Card R", luego lean la información que esta ahí, que habla acerca de una "Key Card L".

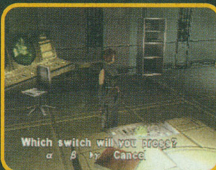
33. Vayan al "Chief Room", examinen la franja detrás del escritorio e inserten la "Panel Key 1" en la primera ranura (izquierda) y la "Panel Key 2" en la segunda ranura (derecha). Al hacerlo les pedirá una combinación para abrir la caja fuerte y esa combinación podrán encontrarla en las mismas llaves.

Una de estas llaves dice: SOL y la otra dice LEO, si las dan vuelta las letras parecen números, de manera tal que la llave 1 dirá 705 y la 2 dirá 037. Usen el código 705037 como combinación y recibirán la "Key Card L" y cuando la tengan vuelvan al "Computer Control Room" del piso B1.

34. Nuevamente en el piso B1, vean el panel en la pared y las ranuras en ambos lados, usen la "Key Card R" en la ranura derecha y el juego les preguntará si quieren llamar a Gail, porque necesitarán ayuda, respondan "Yes" y Rick y Gail aparecerán para ayudarles con las llaves, mostrándoles luego la puerta al laboratorio privado del Dr. Kirk.

Para abrir esta puerta necesitan usar la discos "DDK E" y el password es ENERGY.

35. Dentro del laboratorio de Kirk, examinen la computadora de simulación y resuelvan el puzzle de la siguiente manera: 1: Elijan el Stabilizer, 2: elijan el Initializer y 3: enciendan la Third Energy (recuerden esta secuencia que será importante más tarde). Examinen la salida de emergencia, muevan la estantería para recoger un accesorio para mejorar para la escopeta (shotgun), que elimina el tiempo de recarga, haciéndola más rápida y luego salgan de ahí.



1er símbolo=Third Energy 2do=Initializer 3ro=Stabilizer

36. Vuelvan al "Computer Control Room" y al llegar sonará una alarma y la habitación se cerrará, ahora agarren el destornillador de la caja de herramientas y úsenlo en el panel que esta atrás, al hacerlo un nuevo puzzle aparecerá y para resolverlo deberán girar los cuadrados y ponerlos en el orden correcto, de la siguiente manera:

1 - Giren la figura derecha una vez a la derecha.

2 - Bajen la figura izquierda como esta.

3 - Giren la figura del centro una vez a la derecha.

La alarma se apagará y tendrán 10 minutos para salir, en ese momento Regina se da cuenta que el lugar está lleno de dinosaurios y Gail quiere abrir el paso a fuerza de balas, pero Rick tiene otra idea y les va a recomendar que usen la salida de emergencia del laboratorio.

Como Rick no tiene los códigos para abrirla todavía tendrán que confiar en él, éste es el momento de tomar otra decisión, que podrán: Ir con Gail disparando a todo lo que se mueva o confiar en Rick e intentar abrir la puerta de emergencia.

Siguiendo a Gail (2)

Al seguir a Gail significa que no confían tanto en las habilidades de Rick y que deben apoyar al líder del equipo. En este momento lo mejor es tener buena puntería y tener a mano municiones de repuesto.

37a. Sigan a Gail a través de la puerta trasera del "Computer Room", siguiendo derecho, por el corredor, pasando por el "Library Room" y saliendo del área de entrada del laboratorio por medio del elevador.

Pasen por la compuerta abierta y luego vayan hacia la izquierda por la puerta dentro de la siguiente habitación, continúen por la puerta doble hacia el área de carga y ahí el juego les mostrará cómo Gail captura al Dr. Kirk.

Agarren el ID para la "Communication Area" del Dr. Kirk, vuelvan al "Control Room" en el 1er piso y al hacerlo continuarán con la trama principal.

En este momento, lo mejor será ir por la puerta que lleva al "Backup Generator Room" y subir la escalera.

Siguiendo a Rick (2)

Esta decisión significa que confían en Rick y que lo ayudarán a abrir la puerta de emergencia, ésta es la mejor opción si es que andan escasos de energía y balas.

37b. Luego de que Gail se vaya, entren al laboratorio privado de Kirk y usen la consola que esta al lado de la salida de emergencia, para abrirla tienen que ingresar tres letras que Rick indicará en pantalla y que son completamente aleatorias, por lo que tendrán que anotarlas a medida que Rick se las vaya señalando. Son 3 series de códigos, así que no se distraigan.

Cuando los códigos estén bien puestos la puerta de emergencia se abrirá, cuando eso pase entren por ella y llegarán a un gran sector de carga. Ahora agarren el ID para la "Communication Area" del Dr. Kirk, vuelvan al "Control Room" en el primer piso (1F) y desde ahí el juego volverá seguir la trama principal.

38. Vuelvan al "Control Room" en el primer piso (1F), usen el "Comunication ID Card" para acceder al elevador y vayan al segundo piso. Ahí entrarán en el "Comunication Room", cuando lo hagan, tomen la "Antenna Activation Key" de la caja en la pared y salgan de ahí.

39. Sigan por el largo balcon que lleva al "Communication Antenna Room", entren a la última puerta y usen la "Antenna Activation Key" en la ranura de emergencia para elevar la antena de las instalaciones.

40. Cuando salgan un T-Rex los atacará, así que mejor corran por el balcón lejos del dinosaurio y usen la escopeta para mantenerlo alejado mientras Rick abre la puerta del "Communication Room", cuando logre hacerlo entren a la habitación.

41. Dentro de esta sala, Regina contactará a un helicóptero de rescate, luego de que lo haga dirijanse al helipuerto.

Como paso siguiente tomen el elevador del primer piso y vayan hacia afuera de la entrada principal de las instalaciones (Main Entrance).

42. Den toda la vuelta por el camino y salgan por donde está el muerto, sigan corriendo por el pasaje (cuidado con los 2 raptors), yendo hacia el helipuerto y entren por la puerta derecha en un gran hangar.

43. En el hangar, trepen por las escaleras y corran al otro lado del balcón, tomen el lanzagranadas junto con sus municiones y vuelvan por donde vinieron, bajando la escalera. Para pasar al otro lado del hangar tendrán que mover unas cajas, así que vean el diagrama para hacerlo de la manera correcta. Si se equivocan salgan de la habitación y vuelvan a entrar. Pasen al otro lado y salgan por la puerta doble para llegar al helipuerto.



44. Luego de la secuencia animada corran, usando al helicóptero accidentado para mantener distancia entre ustedes y el dinosaurio, equipen el lanzagranadas y disparen si se acerca demasiado. Una vez que Rick arregle uno de los elevadores se los hará saber, cuando eso pase síganlo.

45. Cuando el elevador se pare, salgan del camino bajo tierra hacia las instalaciones y sigan por el pasaje hasta el "Materials Room", que está a la izquierda de Regina.

Al entrar tomen la "C.O. Pass Card" y lean el memo que está en el piso, justo al lado de la estantería, que habla sobre una posible ruta de escape, luego salgan por el elevador que está en el extremo opuesto de donde vinieron.

46. Por ese elevador llegarán al piso B3 en donde no hay electricidad, busquen y usen la pequeña puerta a la derecha del gran elevador, en el "Backup Generator Room" de este piso, den la vuelta por la habitación y saquen la batería blanca. Salgan y denle la batería a Rick, que la usará para reemplazarla por la que estaba rota, haciendo que vuelva la electricidad.

47. Sigan a Rick a través de la pequeña puerta en el "Control Room" del piso B3 y en su interior tomen la "B3 Crane Cards 1", y la 2 de la mesa principal que está al lado de Rick. Luego lean la nota Roja en la terminal de la izquierda, que habla sobre una persona que tiene un disco DDK y de cómo encontrarlo cerca de la grúa del piso B3, después salgan por la puerta izquierda.

48. En la "General Weapons Storage", atraviesen la habitación en dirección a la gran puerta, ahí verán a un científico muerto sosteniendo un disco DDK y dos nuevos dinosaurios, llamados Thezinos, los atacarán. En ese momento uno de los dinosaurios romperá una de las cadenas que sostiene un container, que caerá sobre ustedes y cuando eso pase usen los botones de acción para evitar ser aplastados. Con la caida del container el camino al científico estará bloqueado y podrá ser movido cuando encuentren una "Crane Card" más.

49. Pasen por la gran puerta que está va al "Transport Passageway" y tomen la tercera "B3 Crane Card" y la "Carrying Out Key" de la parte trasera del camión.

Vuelvan a la "General Weapons Storage" y usen las tres "Crane Cards" en el "Crane Control", que esté subiendo las escaleras, en ese momento deberán mover los containers de la siguiente manera :

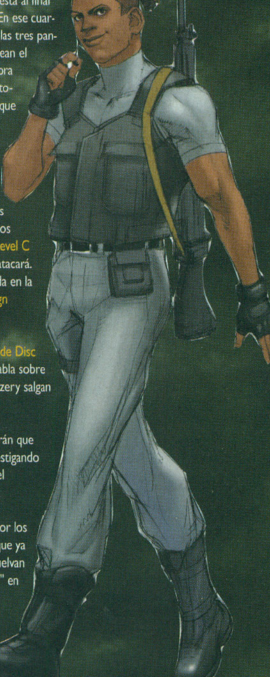
- 3 arriba, 2 izquierda, 1 abajo, Release
- 3 arriba, 1 abajo, 2 derecha, Hook, 2 izquierda, Release
- 3 arriba, 2 derecha, Hook
- Release
- 2 derecha, Hook

Con el camino libre, acérquense al científico y tomen la "DDK Input Disc W".

50. Vuelvan atravesando el "Control Room", dando vuelta al gran depósito y abriendo la puerta que está al fondo en la esquina izquierda con la "Carry Out Key". Sigan caminando y vayan por la puerta al fondo del corredor que lleva a la "Rest Station", una vez ahí revisen la pared para completar el mapa del piso B3 y salgan por la puerta doble (del lado izquierdo del mapa) y vayan al "Central Stairway Area Passage".

51. Suban las escaleras yendo por el pasaje hacia el "Experimental Area", sigan por la puerta que esta al final del pasillo y entren al "Security Pass Room". En ese cuarto apaguen la alarma de la computadora con las tres pantallas rojas, agarren el "DDK Input Disc S" y lean el archivo rojo para descubrir que la computadora que está al lado del cuerpo y detrás del escritorio, puede reescribir un ID del mismo modo que la computadora que estaba en el 1er piso.

Revisen también al lado del cuerpo de la mujer para obtener el "B2 Key Chip 1" y luego salgan por donde entraron.



52. De vuelta en el corredor, suban por los conductos de ventilación y bajen en otro de los "Experiment Room Hall", cuando tomen la "Level C Card" escucharán un sonido y un raptor los atacará.

Mátenlo y usen la tarjeta recién encontrada en la puerta al nivel C, entrando al "Stabilizer Design Room".

53. En esta habitación tomen el "DDK Code Disc W" de la mesada, lean el libro amarillo que habla sobre el funcionamiento de un Initializer y un Stabilizery salgan de ahí.

54. Vayan al "Researcher Rest Room" y verán que Gail está todavía adentro, aparentemente investigando para irse rápidamente, lean la nota amarilla del "Researcher's Journal" y salgan de ese lugar.

55. Bajen las escaleras, al nivel B3, yendo por los ductos de ventilación, Rick llamará, diciendo que ya desconectó los lasers de seguridad, así que vuelvan a la "Rest Station" y usen los discos "DDK W" en la puerta que lleva al puerto. La clave aquí es: WATERWAY, úsenla y entren en la "Inmigration Office".

56. Dentro de la oficina Rick se unirá a ustedes y comenzará a

trabajar para abrir la salida, también escucharán la transmisión que sale de un radio de uno de los tipos muertos y parece que todavía quedan algunos investigadores vivos, que están usando un gran elevador, pero un dinosaurio está detrás de ellos. Mientras Rick trabaja tendrán que ir a salvar a los investigadores sin olvidarse de agarrar el "B2 Key Chip 2" con el número 0392 escrito en él, sobre el escritorio de la computadora (el elevador estará indicado en rojo en el mapa).

57. Cuando lleguen al área de carga el elevador se abrirá y un T-Rex aparecerá, para luego caer inconsciente al tocar los generadores, en ese momento la puerta del elevador se cerrará y no podrán abrirla nuevamente. Para poder ponerla en funcionamiento vayan a la caja de baterías que Rick puso anteriormente y saquen la batería blanca, ahora entren a la puerta que está a la derecha de la del portón grande, pongan la batería junto con las otras y hagan que queden ordenadas de la siguiente forma: Rojo, Azul, Verde y Blanco, luego bajen la palanca para activar la electricidad de la puerta, vuelvan al elevador y abran la puerta.

58. Dentro del elevador en el centro encontrarán la "Port Key Card" y en la parte trasera el "DDK Input Disc D". Vayan a la "Inmigration Office" y en ese momento Regina le dará a Rick la "Port Key Card", que usará para abrir la entrada del puerto, que está bloqueada por un Vortex. Para proceder, tendrán que encontrar una manera de hacerlo desaparecer. Agarren el "DDK Code Disc S" del hall que lleva al Vortex, vuelvan a la "Inmigration Office" a hablar con Rick y salgan.

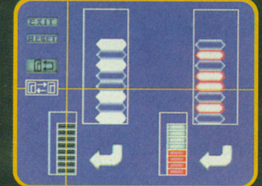
59. Diríjanse al "Security Pass Room B2" y usen ambos discos "DDK S" en la puerta cerrada (el password es STABILIZER), luego pasen por esa puerta y vayan al "Parts Storage Area".

60. Luego del proceso de esterilización, sigan adelante pasando por la puerta que está al fondo que vá hacia el "Experiment Room Hall", pasen por la puerta con los lasers y a través de la puerta del Nivel C hacia el "Stabilizer Experiment Room". El "DDK Code Disc D" estará sobre uno de los escritorios y cuando lo tengan, salgan de ahí.

61. Vuelvan al "Parts Storage Room" y usen los discos "DDK D" en la puerta cerrada (la clave es DOCTORKIRK).

62. Entren en un corredor que tiene un par de puertas de seguridad, examinen la ranura que está ahí y se darán cuenta que es sirve para insertar la "Key Chip" que tiene el número 0392. Para abrirla tendrán que modificar los dos key chips que tienen y la terminal para hacer esto esta en el "Security Pass Room", así que vayan hacia allá.

63. En la terminal que está en la pared, inserten la "Key Chip 1" en la izquierda y la "Key Chip 2" en la derecha, accedan a la pantalla que está en el centro y les pedirá un código, que es 0392, cuando tengan acceso a la terminal, reorganicen las barras de colores.



Una vez hecho esto, vuelvan a las puertas de seguridad con las ranuras, pongan el "Key Chip 2" en la primera puerta, el "Key Chip 1" en la segunda y listo.

64. Sigan por el corredor a la derecha y vayan al "Third Energy Area" en el piso B2. Pasen la puerta y mitad de camino encontrarán un interruptor en la pared, que bajará un pasaje en el centro. Entren al "Third Energy Control Room".

65. Ahí, busquen la computadora con el cartel amarillo que está en la habitación de al lado, lean el manual que está ahí (habla de como encender y controlar el generador) y busquen las escaleras que van hacia abajo. En esta parte baja del "Power Freq. Room", empujen una de las estanterías en donde hay un objeto y lean un libro azul del "Researcher's Journal", que dice que se necesita la ID del Dr. Kirk para operar el tercer generador de energía, antes de salir agarren la "Level B Key Card", que está en una de las computadoras de ahí.

66. De vuelta escaleras arriba, salgan por la puerta opuesta a la terminal del generador y entren al "Power Freq. Room". Examinen el mapa del piso B2, que está en la pared y cerca de la mujer inconsciente encontrarán un panel que les permitirá dar la energía desde las instalaciones hasta el "Third Energy Generator". El panel contiene un puzzle en el que van a tener que ordenar las figuras de la siguiente manera:

1 - Giren la figura del centro 1 vez a la izquierda
2 - Bajen la figura derecha como esta.
3 - Giren la figura izquierda 1 vez a la izquierda.



Con la energía restablecida lean el memo que está sobre la mesa (hay información sobre un artefacto que está en el depósito de partes (Parts Storage), que también habla sobre como crear una ID del Dr. Kirk falsa. El número de registración del Dr. es 31415, pero todavía necesitan sus huellas digitales, una vez hecho esto salgan de ahí.

67. Accedan a la terminal del generador principal en el tercer "Energy Control Room" y cuando corran la simulación les dirá que ha resultado bien, pero todavía necesitan el ID del Dr. Kirk. Una vez terminada la simulación escucharán un disparo en el "Power Freq. Room", vayan hacia ese lugar.

68. Al llegar ahí, encontrarán a una científica muerta, examínenla y verán un papel que con el número 1281 escrito. A la derecha del cuerpo verán un panel lleno de huellas con sangre y cuando se acerquen a la parte trasera de la habitación verán al Dr. Kirk saliendo por una puerta.

69. Sigan al doctor y en un cierto momento él los sorprenderá apuntándoles con su arma en la cabeza, pero Gail los rescatará. Ustedes tienen que hacer funcionar el "Third Energy Generator", reconectando primero el "Initializer" y el "Stabilizer". Kirk les dirá que pueden encontrarlos en las habitaciones del nivel A, escaleras abajo, en el piso B3. El doctor les dará la "Level A Pass Card" y en ese momento Rick entrará, proponiéndoles que construyan su propio "Stabilizer" e "Initializer" con las partes que hay en una de las habitaciones de este piso.

Kirk les dará el "Planning Disc" necesario para acceder a las partes y crear los artefactos, porque al parecer el piso B3 está lleno de dinosaurios, cosa que no es muy recomendable para su salud, igualmente la opción es de ustedes.

Siguiendo a Gail (3)

Aunque es muy peligroso ir a buscar los artefactos al piso B3, éste es el camino más corto, lo mejor aquí es seguir adelante sin entrar en cada habitación, tratando de evitar (dentro de lo posible) a los dinosaurios y matar únicamente a los que se interpongan en su camino.

70a. Lo primero que tienen que hacer es acordarse de la localización de la habitación del piso B3 en donde están el Initializer y el Stabilizer. Ahora entren a la biblioteca privada del Dr. Kirk, y ahí encontrarán a Gail apuntándole al doctor. Lean el viejo documento que está sobre el escritorio (es una nota en la que Kirk pide más dinero para crear el arma más poderosa jamás inventada) y aquí podrán usar el "Fingertip Collection Device" con Kirk para tomar sus huellas digitales y hacer un ID con su nombre (también pueden hacerlo si toman las huellas con sangre que estaban al lado de la científica muerta). Salgan de la biblioteca a través de una larga habitación, yendo hacia el "Energy Power Distribution Room" en el piso B2 y luego diríjanse escaleras abajo hasta llegar al "Special Weapons Storage Room" que está marcado en el mapa.

71a. Mientras van allí, entren al "Parts Storage Room", pasando por la puerta del nivel A y revisen a la vuelta de la esquina (sobre la ventana), porque hay un objeto que mejora el lanzagranadas para que dispare continuamente. Ahora, vayan al "Stabilizer Experiment Room", den la vuelta a la esquina (donde hay una caja de seguridad) y usen la combinación 1281, con eso conseguirán un accesorio que convierte a la shotgun en una poderosa SPAS 12.

72a. Para llegar a la habitación que tiene el "Initializer" y el "Stabilizer", vayan al piso B3 (pasen por donde está el gran elevador con el T-Rex muerto) pasando por el "Arsenal Storage" dentro del "Transportation Passage", que lleva al "Special Weapons Storage Room".

73a. Aquí, lean un cartel, que habla sobre la teoría de la tercera energía escrita por el Dr. Edward Kirk. Tanto las armas actuales, como el "Initializer" y el "Stabilizer" están almacenados en una cámara sellada al vacío a través de una gran cubierta de vidrio. Busquen un pequeño elevador y úsenlo para llegar al 2do nivel del área de almacenamiento, agarren el "Initializer", el "Stabilizer" y salgan. Desde aquí se retoma la guía principal.

Siguiendo a Rick (3)

Tomando esta decisión elegirán el camino más seguro, con sólo algunos dinosaurios en el camino, por otro lado es la vía más larga, con diversos lugares que visitar y 6 objetos para buscar, junto con algunos textos para leer.

70b. Luego de la conversación con el Dr. Kirk, Rick y Gail, lean el archivo amarillo que está en el escritorio para ver cómo se unen las tres partes que forman cada artefacto, luego entren a la biblioteca privada del Dr. Kirk, en donde encontrarán a Gail apuntándole al Dr. Lean el viejo documento que está sobre el escritorio, que es una nota en la que Kirk pide más dinero para crear el arma más poderosa jamás inventada y bla, bla, bla... y luego esen el "Fingertip Collection Device" con Kirk para tomar sus huellas digitales y hacer un ID con su nombre (recuerden que también es posible hacerlo con las huellas con sangre que estaban al lado de la científica muerta). Salgan de la biblioteca.

71b. Vayan al "Parts Storage Room" y detrás de la puerta al nivel A encontrarán dos containers con cosas dentro, revisen a la vuelta de la esquina (sobre la ventana) y ahí encontrarán el accesorio para que mejorar el lanzagranadas.

Usen el "Planning Disc" para acceder al terminal principal y abrir los containers cerrados, para eso les pedirán una secuencia de seis dígitos (los diferentes botones coloreados tienen un tono asignado a cada uno).

Dejen la terminal. Empujen el armario que esta contra la pared, revelando un switch verde, úsenlo y escucharán el mensaje grabado en el que oye una serie de seis tonos musicales, que es el código que necesitan, así vuelvan al terminal, usen el "Planning Disc" y entren el número 367204.

Al hacerlo, los containers se abrirán y de ahí podrán sacar las dos partes necesarias para armar el artefacto, ahora salgan de ahí.

72b. Vayan al "Stabilizer Design Room" y usen el "Planning Disc" en una de las computadoras, al hacerlo les pedirá un código de 4 dígitos, así que examinen el memo que está a la derecha, vuelvan a la computadora y usen el "Planning Disc" nuevamente, pero ahora pongan el código 0367.

Con eso conseguirán la "Protect Part 1-B" para el Stabilizer y cuando la tengan, vayan a la terminal que está en la esquina y usen el "Planning Disc".

Aquí y usen el código 0204 cuando se los pida y de ese modo van a conseguir la "Protect Part 1-A" para el "Stabilizer" y la "Protect Part 2-A" para el "Initializer", en cuanto consigan todo, salgan de ahí.

73b. Vayan al "Stabilizer Experiment Room", den la vuelta a la esquina y cuando vean una caja de seguridad ábranla usando la combinación 1281, en su interior hay un accesorio para transformar la shotgun en una poderosa SPAS 12.

Entren a la sala de ensamblaje a través de la puerta del nivel A y usen el "Planing Disc" en el compartimiento con frente de vidrio, para recibir la "Protect Part 2-B" para el "Initializer", ahora deberán ensamblar las partes, así que busquen la terminal en donde se hace la producción de las partes menos pesadas (Less Weight Parts), cuando la vean, usen una de las "Core Parts" para unir las partes que han recolectado.

Los artefactos se ensamblan de manera individual, con la parte principal o "Core", flotando en medio, las partes protectoras estarán flotando alrededor del núcleo y tendrán que girar cuidadosamente su parte izquierda y derecha de manera que queden alineadas con las partes protectoras.

Con el "Initializer" y el "Stabilizer" armados sólo les queda hacer el ID con el nombre del Dr. Kirk y a partir de aquí volveremos a continuar con la guía principal.

74. Vayan "Security Pass Room" del piso B2 y accedan a la computadora detrás del escritorio usando el ID falso del Dr. Kirk y cuando les pida el código ingresen el número de registración del Dr. (31415) y usen luego el "Fingerprint Collector Device" con sus huellas.

Con el nuevo ID, vuelvan al "Third Energy Control Room".

75. Usen el ID de Kirk en la terminal del generador principal para encenderlo.

76. Vuelvan a la "Third Energy Area" y tomen el elevador a la "Energy Area B3", al final del camino, presionen el botón verde y pongan el "Initializer" en el lugar que se acaba de abrir.

77. Accedan a la computadora de al lado de donde pusieron el "Initializer" para conectarla al mecanismo llamado "Inhale Shaft".

78. Vuelvan arriba usando el elevador que lleva a la "Energy Area B2" y caminen por el puente que va hacia el centro de la sala (por el que bajaron anteriormente), presionen el botón verde y se abrirá un lugar para introducir el "Stabilizer".

79. Usen la terminal a la izquierda de donde pusieron el "Stabilizer" para activarlo y Regina correrá hacia el tercer "Energy Control Room" y usará el terminal para restablecer la energía.

80. Verán una escena en la biblioteca privada de Kirk donde unas tuberías caen sobre Gail y las instalaciones comenzarán a derrumbarse, corran a la biblioteca para ayudarlo y cuando lo hagan, él les dará el "Pulse Receiver" para encontrar a el Dr. Kirk.

Mientras Regina, Gail y Rick se encuentran en el "Inmigration Room", el vortex desaparecerá habilitándoles la ruta de escape, antes de que se vayan Gail les pedirá que lo dejen encontrar a Kirk antes de escapar, pidiendo media hora de tiempo para encontrarlo. Aquí podremos ayudar a Gail o seguir a Rick, que quiere salir del lugar lo antes posible.

El Final

En este momento el juego se vuelve a dividir determinando el final que verán, el juego contiene cuatro finales, de los cuales tres terminan de con una "pelicula" diferente.

Siguiendo a Gail

Esta opción indica que lo importante es terminar la misión tal cual fue planeada, completando todos tus objetivos.

85a. Cuando sigan a Gail, se les indicará un lugar en el mapa, que podrá ser el "Special Weapons Storage Room" o el "Stabilizer Experiment Room", dependiendo de dónde hayan obtenido los objetos para encender el tercer "Energy Generator".

De acuerdo con lo que les toque, podrán encontrar a Kirk de dos formas:

F1. Encontrando a Kirk pasando por el elevador

86a. Vayan al "Rest Room", siguiendo luego por el pasaje que lleva a la gran puerta del nivel A, usen el transportador de carga hacia la otra punta del pasaje y continúen su marcha por la puerta que va hacia el "Heliport Transport Passageway".

Usen el transporte de carga para llegar a la otra punta y finalmente entren por la pequeña puerta al Helipuerto, luego de ver una escena animada, vayan a buscar a Gail y al Dr. a donde el mapa marca (avancen por la "Central Stairway Area Passageway", subiendo por la escalera, luego por el ducto de ventilación, y de ahí sigan derecho por la puerta con la C), cuando lo encuentren, él estará apuntándole al Dr. y le agradecerá por un disco del cual ustedes no sabían nada.

Ustedes le dirán que el Helipuerto es la ruta de escape más cercana, así que lleven a Gail y Kirk al helicóptero, luego Rick los llamará diciendo que un T-Rex destruyó parte del túnel de salida y ustedes le dirán sobre el helicóptero, por lo qué él vendrá a encontrarlos.

Vuelvan una habitación atrás sin olvidarse de agarrar las balas para el lanzagranadas y luego de ver una secuencia animada y se enfrentarán finalmente a un T-Rex.

F2. Encontrando a Kirk

Encuentren a Kirk con Gail, que les dará un disco con información de la tercera energía como arma y luego de que Gail muera, ustedes golpearán al doctor. Vuelvan a la "Inmigration Office" en donde le contarán a Rick sobre la muerte de Gail y luego Rick y Kirk se irán por donde estaba el Vortex.

En ese momento tendrán que seguirlos a través de un par de corredores y luego por el

puerto, ahí habrá un T-Rex tirado en el piso, con sangre que le sale de la boca y que bloquea la salida hacia donde está el hovercraft, así que van a tener que rodear al dinosaurio y pasar por una pequeña puerta a la izquierda de la gran compuerta.

Siguiendo a Rick

Tomando esta decisión, para ustedes lo importante es salir cuanto antes del complejo tal y como lo propuso Rick, dejando al doctor.

85b. Apenas decidan esto, Gail decide ir solo tras Kirk, pidiéndoles que lo esperen media hora, en ese momento Regina pondrá fuera de combate a Gail y Rick lo cargará sobre sus hombros, saliendo por donde estaba el vortex.

En este momento pueden optar por seguir a Rick o por volver a buscar a Kirk usando el "Pulse Receiver".

F1. Buscando a Kirk con el Pulse Receiver

86b. Usando el "Pulse Receiver" verán que Kirk está en el "Special Weapons Storage Room" en el piso B2 o en el "Stabilizer Experiment Room" en el piso B3, (esto depende de dónde hayan obtenido los objetos para encender el tercer "Energy Generator").

Usen nuevamente el "Pulse Receiver" fuera del "Inmigration Office" y verán que el doctor se ha movido al "Underground Heliport", al que se llega por el "Transportation Passage" a través de la gran puerta al nivel A y luego por un largo túnel llamado "Heliport Transport Passageway". En caso de que estén en el piso B2, podrán encontrar un pasaje secreto hacia el túnel. Vayan al "Researcher Rest Room" y al entrar, inspeccionen el monitor de la izquierda de los armarios, porque tiene la "Level A Pass Card", ahí podrán acceder a una terminal que mostrará unos códigos al azar, así que estén listos para anotarlos ya que pasan muy rápido (habrá cuatro códigos diferentes para abrir la puerta).

Si ya están en el piso B3 vayan a través de la "Carrying Out Area" y verán que el T-Rex desapareció, cuando lleguen al "Heliport Transport Passageway" métanse dentro de la grúa para el cargamento y cuando salgan del otro lado del túnel vayan por la pequeña puerta del nivel A hacia el "Underground Heliport".

Cuando se aproximen al helicóptero verán una secuencia en la que Kirk les apunta con un arma, pero Regina lo knockeará rápidamente y le dirá a Rick que se encuentren en el "Heliport Transport Passageway", ahora salgan y usen el transportador de carga para encontrarse con Rick y Gail. Fin.

F3. Sálvese quien pueda. Adiós Dr. Kirk

86d. Si toman esta decisión, sigan a Rick hasta el puerto y atraviesenlo pasando por el agua, luego salgan por la pequeña puerta a la izquierda de las dos grandes puertas que están dentro del garaje en donde está el hovercraft y cuando se acerquen a hablar con Rick, él les dirá que necesitan combustible.

Luego les pedirá que llenen el tanque con combustible, así que vuelvan al puerto y diríjanse a los barriles de color rojo y gris que están en la esquina izquierda, usen los "Energy Tanks" en los barriles con Nucleum. Vuelvan y denle el tanque lleno a Rick. Tomen las municiones para el lanzagranadas y vuelvan al Port para enfentar al T-Rex. Recuerden disparar solo cuando dice "Fire", retrocediendo lo mayor posible a medida que disparamos.

Trucos y Generalidades del juego

• Vestimentas Alternativas

El juego contiene varias vestimentas para Regina, las primeras dos (Army y Battle), se obtienen al terminar el juego por primera vez en menos de 8 horas, la tercera (Ancient), se obtiene cuando lo terminamos por segunda vez, pero con otro final.

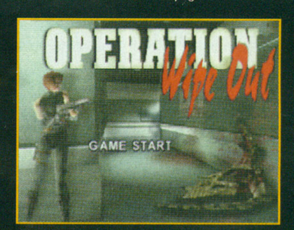
Usando este último, el lanzagranadas se convierte en un gran pez.



• El juego escondido

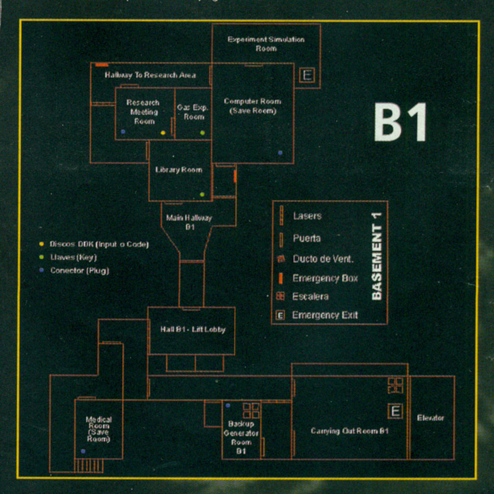
Existe un juego escondido llamado "Operation Wipe Out", en el cual el objetivo es el de limpiar las instalaciones de un número específico de dinosaurios y llegar al punto de rescate en un tiempo determinado.

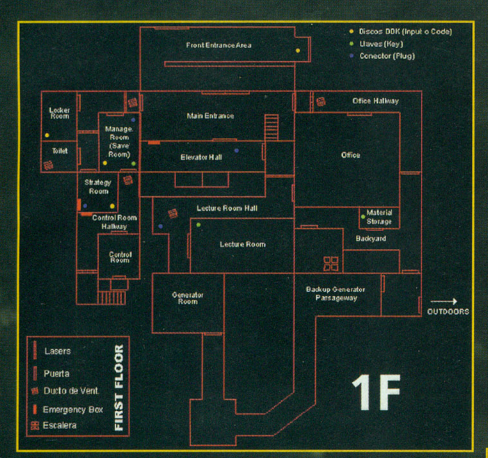
Este juego sólo estará habilitado si terminan el juego en 5 horas o menos.



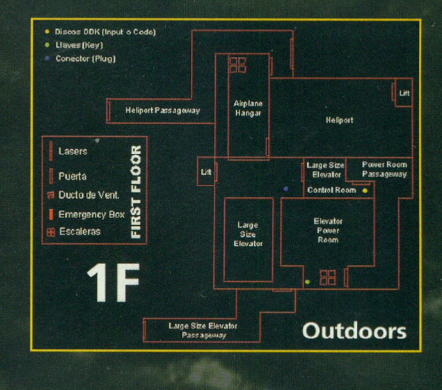
• Granadas infinitas

Para esto tendrán que terminar el juego tres veces con diferentes finales.

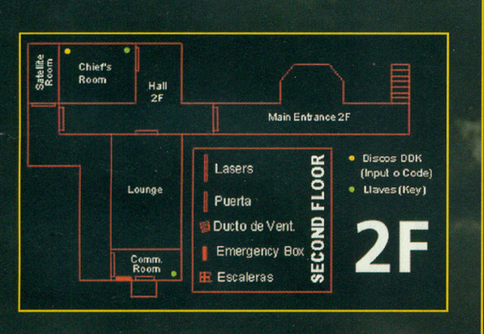




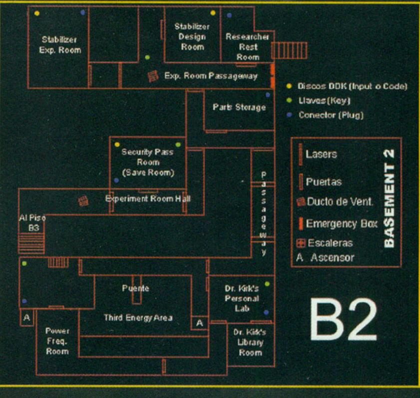
Discos DDK (Input o Code)
Llaves (Key)
Conector (Plug)
Front Entrance Area
Locker Room
Toilet
Manage. Room (Save Room)
Main Entrance
Office Hallway
Elevator Hall
Office
Strategy Room
Control Room Hallway
Lecture Room Hall
Material Storage
Lecture Room
Backyard
Control Room
Generator Room
Backup Generator Passageway
OUTDOORS
Lasers
Puerta
Ducto de Vent.
Emergency Box
Escalera
FIRST FLOOR
1F



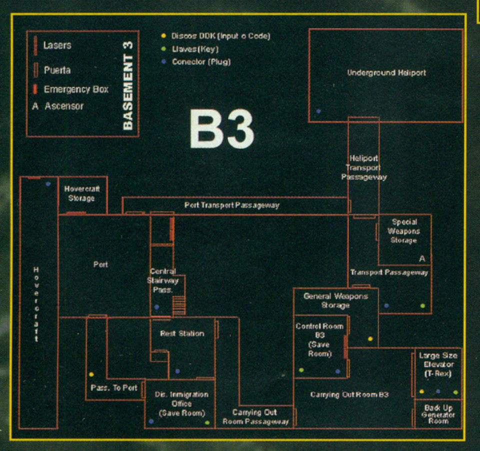
Discos DDK (Input o Code)
Llaves (Key)
Conector (Plug)
Heliport Passageway
Airplane Hangar
Heliport
Lift
Lasers
Puerta
Ducto de Vent.
Emergency Box
Escaleras
FIRST FLOOR
Lift
Large Size Elevator
Power Room Passageway
Control Room
Large Size Elevator
Elevator Power Room
1F
Large Size Elevator Passageway
Outdoors



Satellite Room
Chief's Room
Hall 2F
Main Entrance 2F
Lounge
Lasers
Puerta
Ducto de Vent.
Emergency Box
Escaleras
SECOND FLOOR
Discos DDK (Input o Code)
Llaves (Key)
2F
Comm. Room



Stabilizer Exp. Room
Stabilizer Design Room
Researcher Rest Room
Exp. Room Passageway
Discos DDK (Input o Code)
Llaves (Key)
Conector (Plug)
Parts Storage
Security Pass Room (Save Room)
Experiment Room Hall
Passageway
Al Piso B3
Lasers
Puertas
Ducto de Vent.
Emergency Box
Escaleras
A Ascensor
BASEMENT 2
Puente
Dr. Kirk's Personal Lab
Third Energy Area
A
A
Power Freq. Room
Dr. Kirk's Library Room
B2



Lasers
Puerta
Emergency Box
A Ascensor
BASEMENT 3
Discos DDK (Input o Code)
Llaves (Key)
Conector (Plug)
Underground Heliport
B3
Heliport Transport Passageway
Hovercraft Storage
Port Transport Passageway
Special Weapons Storage
Port
Central Stairway Pass.
A
Transport Passageway
General Weapons Storage
Hovercraft
Rest Station
Control Room B3 (Save Room)
Large Size Elevator (T-Rex)
Pass. To Port
Dir. Immigration Office (Save Room)
Carrying Out Room Passageway
Carrying Out Room B3
Back Up Generator Room



Lift
C. O. Pass Card
Materials Room
Outdoors Underground
Lift



Wipeout 3

Para hacer funcionar estos trucos, pongan cada código en el lugar en donde va el nombre del piloto.

Habilitar la categoría "Phantom Class"
JAZZNAZ

Habilitar todos los circuitos
WIZZPIG

Todos los equipos
AVINIT

Todas las competencias
THEHAIR

Hyper Turbo infinito
MOONFACE

Escudos y turbo infinitos
GEORDIE

Armas especiales infinitas
DEPUTY

Habilitar las 4 pistas de la clase "Prototype"
CANER W

Habilitar los torneos
BUNTY

Cambiar los triángulos azules por blancos
BEBEDEE

Los vehículos van más despacio al tocar los bordes de la pista
NOWHEELS

Modo para 4 jugadores
Para habilitar este modo, primero es necesario tener conectadas dos Playstation por medio de un cable de "Link".
Arranquen el juego en ambas máquinas, entren al menú de **Options**, luego vayan a **Game Setup**, seleccionen la opción **Default Names** y por último elijan **Default Name Player one**.
Ahora reemplacen el nombre del jugador 1 en ambas máquinas, por el nombre **LINK** y si lo hacen correctamente, la pantalla hará una especie de flash.
Eso les habilitará una nueva opción en el menú de Options llamada Establish Link en las dos máquinas y el primero en seleccionarla será el que tendrá que ocuparse de elegir el modo de juego.





Speed Freaks

Usar a "Cosworth"
Terminen en primer lugar, todas las carreras del modo **Easy Tournament** y luego derroten a Cosworth en el circuito llamado Millenium Park.

Usar a "Tetsuo"
Para jugar con este personaje, tendrán que ganar todas las carreras del modo **Medium Tournament** y vencer a Tetsuo en la pista City One.

Usar a "Beamer"
En este caso van a tener que terminar en primer lugar todas las carreras del modo **Hard Tournament**.



Centipede

Vidas extra
Antes que nada, comiencen a jugar en la modalidad Adventure, punogan el juego en pausa y hagan la siguiente secuencia:
L1, L1, L2, L1
Luego presionen **Start** para seguir jugando, pongan la pausa una vez más, hagan hacia la derecha con el control y de ese modo conseguirán una vida extra.
Si lo hacen bien escucharán un sonido.



S.C.A.R.S

Para activar estos trucos, primero entren al menú de **Options**, luego seleccionen la opción que dice **Game Select** y en esa pantalla usen como "password", cualquiera de los códigos que aparecen a continuación:

Habilitar todos los autos y todas las competencias
ALLVID

Habilitar el auto "Cobra"
RATTLE

Habilitar el auto Panther
MYSTER

Habilitar el auto Scorpion
DESERT

Jugar en modo "Master"
XPERTS

Habilitar el modo "Challenge"
MASTER

Habilitar la "Crystal Cup" (en la modalidad Grand Prix)
GLASSX

Habilitar la "Diamond Cup" (en la modalidad Grand Prix)
ROCKYY

Habilitar la "Zenith Cup" (en la modalidad Grand Prix)
ZDPEAK



X-Men vs Street Fighter

Segundo traje para Chun Li
Pongan el selector arriba de Chun Li, mantengan presionado **Select** por lo menos 5 segundos y luego elíjanla con cualquier botón.

Jugar con Apocalypse
Primero seleccionen la opción **"Versus Mode"**, luego pongan el selector encima de Akuma y mantengan presionado **Select**, por lo menos 5 segundos.
Luego seleccionen a Akuma con cualquiera de los botones de trompada y ya está.

Usar a los personajes con sus colores originales
Simplemente mantngan presionados los botones de **Trompada Fuerte** y **Patada Fuerte** al mismo tiempo, mientras seleccionan un personaje.

Habilitar la opción EX
En el menú principal, hagan alguna de estas secuencias (rápido).
Triángulo, Triángulo, →, Círculo, L1
Círculo, Círculo, →, Triángulo, L1



Micro Machines V3

Pongan cualquiera de estos códigos en el lugar en donde va el nombre del jugador y si lo hacen correctamente, en cada caso van a escuchar un beep.

9 vidas extra (sólo en el modo de 1 jugador)
CATLIVES

3 vidas extra (en el modo "Multiplayer")
3LIVES

Habilitar todas las pistas (en el modo "Multiplayer")
GIMMEALL

Usar tanques en todas las pistas en el modo "Multiplayer"
TANKS4ME

No usar armas en el modo "Multiplayer"
NOTANKS

Clima nevado (funciona en algunos circuitos)
WINTERY

Para hacer que los trucos que siguen funcionen, primero empiecen a jugar, luego pongan la **pausa** y usen estos códigos.

1- Transformar el auto en un objeto
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

2- Objetos flotantes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X

3- Más velocidad
Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X

4- Oponentes más lentos
Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X

5- Cambiar el ángulo de la cámara
←, →, Cuadrado, Círculo, ←, →, Cuadrado, Círculo

6- Super saltos
Cuadrado, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

7- "Modo Debug"
Cuadrado, ↑, ↓, ↓, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, X
Al usar este modo "Debug", van a habilitar una serie de nuevos trucos que podrán usar mientras estén jugando.
Recuerden, que para poder usar estos trucos, primero van a tener que tener habilitado el modo "Debug".

Debug 1: Ganar la carrera
Select + X

Debug 2: Cambiar la vista
Mantengan presionado **Select** y muevan el control direccional

Debug 3: Acercar o alejar la cámara
Select + L2 o **Select + R2**

Debug 4: Hacer que la máquina controle el auto del jugador
Select + Cuadrado

Debug 5: Destruir a todos los autos
X + Triángulo + Círculo + Cuadrado

Quake 2

Pongan cada uno de estos códigos en donde van los "Passwords", para activar cada truco.

Nivel especial 1
FBBC VBBB FBBC VBF7
Este es un nivel del modo "Deathmatch", que les dará 1:40 minutos de tiempo y un lanzamisiles para completarlo.

Nivel especial 2
FVBS LBBB 7VBC 3BGB
Este nivel es parecido al anterior, pero con la diferencia de que es un poco más difícil.

Municiones infinitas en el modo "Multiplayer"
S3T1 NF1N IT3S H0TS
Este código también les va a permitir saltar más alto una vez que esté activado.

Disminuir la gravedad el modo "Multiplayer"
S3TL 0WGR VITY ????

Vestimentas adicionales para los distintos personajes
S3TC 00LC 0L0R S???

Códigos para acceder a los diferentes niveles del juego:

02- **PGBR VK?B 65BH Y3HD**
03- **1KLS DN5H 7NBF DWRQ**
04- **2KLR SDRY ?VV4 YQ8X**
05- **VK3T 7LFC 94B7 D3R3**
06- **WK3H QNBW NLV5 XGL3**
07- **TK7P 6LLP KWGY XD4V**
08- **ST0N QPX4 2WGY JXTS**
09- **R??P 7NY4 2WGX 99TX**
10- **Q??K BBBV NBQ1 7GCV**
11- **P64? ZM5B ?BM0 5YH6**
12- **N664 SQ63 XB?K B7LF**
13- **M682 M7QT 1215 8098**
14- **L669 H8MD G8XB JNYV**
15- **K681 X8CL H01K 1PF5**
16- **PGBR VK?B 65BH Y3HD**
17- **H6?0 XXFW PHV1 77P4**
18- **G6?9 GYMK RWNK SMSL**
19- **F6Y3 WXQK CHD0 8K4D**
20- **F60? VQCH ?BHF DQQL**

Neon Genesis Evangelion

Nivel de dificultad extra

Este nuevo nivel de dificultad (**"Hard"**), se habilita automáticamente una vez que hayan conseguido completar el juego en las dificultades "Easy" y "Normal".

Habilitar el "Model Mode"

Este modo queda habilitado una vez que hayan conseguido el nivel de dificultad Hard.
Si logran terminar el juego en la dificultad "Hard", tendrán acceso a otra nueva opción llamada "Sound Test".

South Park

Usen estos códigos como "passwords" y podrán habilitar a los distintos personajes ocultos del modo "Multiplayer".

SLAPUPMEAL - (Starvin Marvin)
PHAERT - (Phillip)
RAFT - (Terrance)
DOROTHYSFRIEND - (Mr. Garrison)
CHEATINGISBAD - (Mr. Mackey)
LOVEMACHINE - (Chef)
CHECKATACO - (Wendy)
FISHNCHIPS - (Pip)
KICKME - (Ike)
ALLWOMAN - (Ms. Cartman)
GOODSCIENCE - (Dr. Mephisto)
STARINGFROG - (Jimbo)
HAWKING - (Ned)
OUTRAGE - (Big Gay Al)
ELVISLIVES - (Officer Barbrady)
MAJESTIC - (Alien)
VEGGIEHEAVEN - (Skinny)

Readers Corner

correo de lectores

Ariel Mayer

¡Hola gente, cómo andan?
Yo, excelente ¿Qué más puedo pedir si tengo el Final Fantasy VIII en mis manos? La verdad que no mucho, bueh ya que estamos... que bajen los precios de la Dreamcast que me la compro yaaaaa!!! No me aguanto maaaaaaaaaassss!!! (y no, no tengo ganas de ir al baño ^_^)
Ahora damos paso a las preguntas de rigor:
1) ¿Está bien $750 por la consola americana con módem, el demo, 2 pads, y 2 VMS? No la tienen en muchos lugares, y no quiero que me roben (son unos CHORROS!!! me cobran $500 por la consola cuando sale $199 en USA. ¿La traen a pié desde USA? ¿Dónde quedó la globalización?) No sé que hacer, ¡díganme que hago!
2) ¿Para cuándo el dichoso PocketStation? ¿No será que ya fue y están preparando algo nuevo para la Play 2?
3) ¡Me quiero matar!!! Una vez que me caliento y me compro el Game Boy Color, ¿a que no saben qué paso??? No hace 3 meses que lo tengo y Nintendo ya me viene con el Game Boy Advance!!! Los quiero mataaaar, bueh al menos me sirven los juegos del GBC, no perdí tanto después de todo.
4) ¿Qué hay de cierto que en un futuro no muy lejano se le podría agregar una lectora de DVD´s a la Dreamcast (onda como el Sega CD)? ¿Es cierto esto o es un bolazo más grande que una casa? Por favor si saben algo sobre esto me gustaría saberlo ya que sería lo último que necesito saber para salir volando a buscar mi Dreamcast.
Bueno hasta acá las dudas, ahora paso a preguntarle algo a Martin (Varsano), no sé si eras vos pero en el festival de animación que se realizó en un boliche el 11-09-99, había un flaco muuuuuuy parecido a vos que estaba con otro pibe medio gordito (sin ofender ojo). Si eras vos perdóname que no te saludé, pero me puse a pensar y me dí cuenta que por ahí querías pasar de incógnito y yo te iba a cag... la vida avivando giles, supongo que me habrás visto, yo era el flaquito rubio de pelo cortito y una cara de nabo que se caía al piso que se quedó mirándote un buen rato (¿me tenés no?) ¿Si la próxima me arrimo y te pido un autógrafo te jodo mucho?
Bueno me dejo de boludeces y me despido de todos los que hacen esta, LA REVISTA de consolas más grande, nos vemos gente, sigan así que son lo mejor. Chausss.
PD: ¿Me podrían decir cuáles son sus gustos en materia musical? (Ya que lo del fútbol lo dijeron...) a ver quien me cae más simpático (es joda ^_^).
PD2: ¿¿¿Como que "que viejo estoy" Maximiliano???, Esto viene a cuenta por lo de Karadagian, yo tengo 23 años y me considero bastante pendejo todavía, aguante Martin Karadagian y Mr. Moto, mis favoritos.
Ahora sí, hasta la próxima...
Arielmay@impsat1.com.ar

Por suerte, Ariel estamos muy bien. Nosotros también estamos muy contentos de haber podido de una vez por todas de sacarnos las ganas de ganar el FFVIII, realmente un juegazo de aquellos. Ahora rápidamente pasemos a las respuestas, que el espacio es tirano...
1) El precio de la consola AMERICANA (ojo que no te quieran encajar una japonesa que ahora que salió la versión USA no tiene sentido comprarla) se puede conseguir a $450. Esto incluye la caja original con los componentes básicos para jugar: Un pad, la consola, los cables, el módem, el demo y el CD para acceder a Internet (para más datos de cómo ingresar a la web con la Dreamcast chequeá la nota de tapa de este número). Los accesorios tienen precios variados pero nos parece que el que te ofreció esa máquina más o menos te estaba dando un precio coherente (cada VMS está aproximadamente $49 y cada pad extra, lo mismo). Pedile una rebajita :)
2) Mirá, en Japón está a la venta (hace rato) y por el momento (y por desgracia) no hay planes de lanzarlo en USA. Realmente desconocemos el motivo, pero es una pena ya que hasta el Final Fantasy VIII en inglés trae soporte para el aparatito. Esperemos que Sony se ponga las pilas...
3) Despreocupate. Si estás "enganchado" a full con esto de los juegos, estas noticias son de lo más comunes. Todos en la editorial tenemos un GBC y cuando nos llegó el press release de Nintendo sentimos ganas de mandarlos a la... pero bueno la tecnología es así, avanza sin mirar quien la puede seguir. Por suerte es como decís vos, juegos van a seguir saliendo a rolete y van a seguir siendo compatibles, así que no hay de qué preocuparse.
4) Mirá, nosotros creemos que es prácticamente imposible. Primeramente tenés que considerar que el Sega CD fue un fracaso estrepitoso y una de las causas por las que mucha gente comienza a insultar apenas escucha la marca Sega. Sin ir más lejos fijate que la nueva máquina se conoce pura y exclusivamente como Dreamcast, siempre tratan de evitar en los avisos y en las promos (por lo menos hasta que se calmen los ánimos) la palabra (para algunos) amarga. Respecto a la duda de que te carcome sobre si era Martín o no el pibe en ese festival, sí, efectivamente era Martín Varsano, acompañado nada más ni nada menos que de Santiago Videla. Mirá lo único que no te puedo contestar es sobre si se acuerda de vos porque cuando le dije: "Che Marto (en la office le decimos Marto) no notaste que en la fiesta etc. etc. te estaba mirando mucho un chico rubio de pelo cortito..." ahí nomás me empezó a mirar feo y a revolearme los muñequitos de Star Wars que pueblan su escritorio. Por cierto, los muñecos de Episodio I están bárbaros, pero cómo duele Darth Maul cuando te lo parten por la cabeza...
Por lo del autógrafo no te hagas problema, la próxima vez acércate tranquilo que en la editorial lo mandamos con varios tranquilizantes encima a sus escapadas nocturnas, así que no muerde ni nada por el estilo... a no ser que se le haya pasado el efecto...
Respecto de la música, a Martín y a Fernando les gusta mucho Black Sabbath, Ozzy Osbourne y toda esa onda, mientras que Gastón y Santiago mantienen un perfil bastante bajo y no escuchan mucha música, salvo la del Soul Calibur ya que se la pasan jugándolo. A mí me gusta mucho Depeche Mode, Red Hot Chilli Peppers y varias cosas más, el problema es que cuando consigo un simple u álbum nuevo lo escucho tantas veces y a toda hora, lo que me llevó a que en la editorial me intenten asesinar reiteradas veces... por ahora vengo zafando...
Lo de la vejez era un chiste (o casi, ¡acabo de cumplir 28 años!) como para cubrirme si muchos de nuestros lectores nos empezaban a preguntar quién catzo era Martín Karadagian...
Gracias por tu buena onda Ariel... Nos vemos...

Juan Pablo Largente

Hola amigos de Next Level, me llamo Juan Pablo Largente y tengo 18 años. Esta es la segunda carta que mando y por eso ahorro los halagos que les hice en la otra carta. Escribía para sumarme a la lista de gente que considera a Natalia de Nivel X como un "bomboncito". Y quería hablar con respecto a ello, porque hay muchos lectores que se empeñan en hacer quedar mal a los muchachos de este programa de cable que la verdad es que mejoró mucho desde sus principios. Yo vi personalmente a Natalia en Fantabaires 98, y uno se daba cuenta sin pensarlo mucho que no entendía nada de nada, pero se esforzaba por aprender para hacer el programa todavía mejor. Es más, en las primeras notas se notaba que estaba nerviosa y que la cosa no iba muy bien, llegando a admitir en cámara que no entendía nada de computación, cuando dieron la noticia de que iba a ir a la E3 de Atlanta el año pasado. Pero el tiempo pasó, ella se esforzó y ahora se nota segura de sí misma frente a la cámara (y creo que aprendió mucho de computación también). Lo mismo con Lionel y los demás. Yo creo que son gente, que por el esfuerzo que hacen para hacer que el programa cada vez sea mejor, se merecen aunque sea el reconocimiento de la gente, y no críticas de gente que no sabe qué se siente al estar parado frente a una cámara de televisión cuya imagen llega a toda Latinoamérica.

Bastante acertado tu análisis Juan Pablo, pero además me gustaría agregar, ya que conozco como se produce el programa, que la gente que lo critica tiene que pensar que todos los programas de televisión (y más todavía los de cable) tienen un presupuesto y un tiempo para grabar cada emisión. Nosotros sabemos que el equipo de producción de Nivel X se mata tratando de conseguir material para la pantalla (no debe ser fácil hacer un programa de media hora que va los 365 días del año) y sabemos muy bien que Bettina, una de las productoras del programa a la que conocemos muy bien y que de hecho invitó a Martín Varsano a que hable de sus periplos por el E3 de este año en el programa, se rompe el alma para conseguir cosas en un mercado que todavía no está muy desarrollado que digamos como en otras partes del mundo, donde sin dudas hacer un programa como Nivel X sería mucho, pero mucho más fácil. Ahh, Juan Pablo, ya sos parte del club: Considero que Natalia es un bomboncito.

Tomás Anello

Hola ¿qué tal? ¿Cómo te va? Me llamo Tomas Anello, tengo 14 años, vivo en Capital Federal y tengo una Dreamcast y los juegos Virtua Fighter 3tb y Blue Stinger y les digo que para ser de los primeros juegos están bárbaros. Bueno el punto es

que me gustaría saber si va a salir (para este año, mientras más rápido mejor) un juego de fútbol para la Dreamcast, ya que soy muy fanático del mejor deporte del mundo (POR EXCELENCIA). También me gustaría saber si va a salir ese arcade donde uno toca la viola (ya que también soy muy fanático de la música como verán al principio, no exactamente de Las Pelotas pero sí de Soda Stereo - el mejor grupo de la historia del rock nacional y del latinoamericano -, Ratones Paranoicos, Divididos, Santana - el mejor guitarrista del mundo- y John Lennon. Ah, antes de que me olvide me podrían decir cuándo va a salir el famoso Shenmue que por las imágenes que ví va a estar ESPECTACULAR. Espero que publiquen mi carta y disculpen si hablé bastante de cosas que no tienen que ver con videojuegos.

Tomás, nos alegra ver que pudiste acceder a la Dreamcast aunque por lo que veo tenés la Japonesa (el Virtua Fighter 3tb todavía no apareció en los Estados Unidos). Si te parece que el VF3tb era bueno, cuando vayas a ver el Soul Calibur tené tu carnet de la obra social a mano, porque seguro que te agarra un infarto. Por ahora, no hay noticias "ciertas" sobre ningún juego de fútbol para la Dreamcast, aunque es muy probable que el famosísimo Virtua Striker de Sega sea uno de los primeros en aparecer para esta consola. El juego al que vos te referís Guitar Freaks de Konami por ahora no está anunciado para la DC (aunque para la PSX ya está con guitarrita y todo) existe un juego de música para la DC japonesa que se llama Pop 'n Music pero no creemos que te guste porque de guitarra, nada de nada. Y de Soda Stereo, menos que menos...
Lamentamos decirte que el Shenmue (que si, realmente nos parece impresionante) se acaba de anunciar que será retrasado hasta los primeros meses del 2000. ¡Ay Sega¡ ¿Por qué nos hacés esto???...

David Esponda

Señores Next Level
Visto que no han publicado mi nota del 8 de Septiembre debo reconocer que me he exaltado un poco. Pero me irrita enormemente los giles que pecaron por nota y por teléfono de que son buenos, llegando con aire de arrebatadores de torneos caigan tan precariamente en nuestros yugos. De todas formas son cosas del pasado. Ahora las huestes del sol naciente exprimieron un poco más su masa encefálica para regalarnos "lo ma mejor" en lo que se refiere a juegos de fútbol para Playstation. ¡Síií...! ¡No es que te transpiran las manos cuando arremetes tu equipo contra las hordas del contrario...!! ¡Eso es baba que se te cae cuando jugas a la magnificencia del mejor simulador de balompié que haya en el mundo!! ¡QUE MUNDO!!! ¡DEL UNIVERSO CARA%$!!!...
Por otro lado hago la invitación a aquellos que quieran participar del nuevo GÜINI ELEVEN con cámara Wide a 10 minutos por partido en torneo, y enseñaros como se meten goles porque hasta ahora la máquina nos está dando Cátedra de juego, dejo nuevamente mi teléfono 15-4979-3241. Preferentemente para aquellos que tengan ganas de consolidar un grupo para organizar torneos duraderos.
Sin más los saludo atte. Señores NEXT LEVEL... y pa' los ponja de KONAMI... Gracias.

Ya la revista sé está pareciendo a Gente que Busca Gente, con la salvedad de que acá se buscan para romperse el arco a goles y no para darse besitos. Por suerte... Ya lo saben, si a ustedes también les interesa desafiar a otros lectores de la Next, sólo tienen que mandar como hizo David, las condiciones bajo las que quieren jugar (para que no haya roces) y poner su número telefónico para que los interesados se puedan contactar. Lo único que les pedimos es que traten de dejar de lado las agresiones en las cartas, ya que nosotros no censuramos nada, pero si son ofensivas (por más que sean cartas espectaculares) no serán publicadas. Así que traten de poner buena onda que estamos hablando de juegos, nada por lo que valga la pena discutir. Depués, una vez más volvemos a repetir (a ver David si esta vez lo entendes) que "no podemos publicar todas las cartas que nos envían" menos que menos, si nos mandas una por mes. Nos encantó que nos hayas contado los encuentros que tuviste con otros lectores de Next Level (donde nos contaste como un tal Diego de Lomas del Mirador al que, desde acá, aprovechamos para felicitar) te hizo morder el polvo, (ves como leemos las cartas David...) y de hecho nos interesa que lo sigas haciendo, pero es imposible que podamos publicar todas y cada una de ellas.
Esperando que sepas comprender, te mandamos saludos desde la redacción.

Sebastián Salinas

Amigos, compatriotas y gamemaníacos de Next Level:
Hola, me llamo Sebastián Salinas, tengo 14 años y vivo en Ensenada. Tengo una Play con juegos realmente inolvidables (MGS, WINNING ELEVEN 3 Final Ver., FFVII y FFVIII, etc.). La revista está buenísima, de 0 a 10, se quedan con un 9, esto se debe a que siguen poniendo la sección "TECHNO & TOYS".
Me gustaría contarles, que HE CONSEGUIDO EL FINAL FANTASY 8!!!!!!!!!, que es un JUEGA-ZOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO. Por lo tanto, sino es mucho pedir, quería que saquen la guía, o del JADE COCCOON. Dejando esto de un lado, ¿puede ser que haya llegado el RE 3 NEMESIS?
Ahora sí, les voy a preguntar dos o tres cositas:
1. ¿Me recomiendan comprarme el MGS INTEGRAL por pocas cosas nuevas?
2. Quiero comprarme la DREAMCAST ¿No la pueden convencer a mi vieja?
3. ¿Precio aproximado de la PLAY 2?
4. Guía FFVII
5. ¿Es cierto que van a hacer un torneo de WINNING ELEVEN?
6. ¿Esta muy bueno el JADE COCCOON? (me gustan los juegos de rol).
Bueno espero que puedan resolver mis dudas, gracias por brindar un espacio de su FLAMANTE revista a locos de los juegos. Quería aclarar una cosa, al que no le gusta el WINNING ELEVEN que se comunique conmigo que llamo a CLOUD, BARRET, SQUALL y a SOLID SNAKE.
Gracias, sigan así.
Atentamente: Sebastián Salinas- Ensenada.
Bs. As. Argentina.
e-mail: salinas@netverk.com.ar
La dirección va para los se las van a ver conmigo.
PD: Gracias por ser Argentina.
No cambien nunca. Sigan para adelante. Por si les quedo claro lo que significan para NOSOTROS.

Amigo, compatriota y gamemaníaco Sebastián: Nos alegra enormemente de que hayas podido acceder a uno de los mejores juegos del año para la Play: FFVIII y te debe haber alegrado que como nos pedís, hayamos comenzado con la solución en este número. Seguramente se va a prolongar por un par de ediciones más, ya que la cantidad de secretos y yeites ocultos que tiene son muchísimos. Sí, el Resident Evil 3: Nemesis apareció en su edición Japonesa (llamada Bio-Hazard: Last Escape) nuestra recomendación, como siempre, es que esperes un par de meses y lo juegues, como corresponde, en inglés, que es cuando lo analizaremos y publicaremos su solución. Ahora vamos a las respuestas:
1) Mirá, este mes apareció la versión americana, que sólo incluye las VR Missions (o sea, no incluye el MGS original con las modificaciones). Si lo conseguís a un buen precio (es un producto algo más económico que la versión completa) y te gustó el original, las misiones que contiene el CD son bastante desafiantes (algunas rozan lo imposible) y tenés la oportunidad de manejar al Ninja, una experiencia que ningún fana del MGS se debería perder.
2) Señora, por favor, cómprele la Dreamcast a su hijo (sí es que esta dentro de sus probabilidades, ¿no?) Sebastián nos prometió que iba a realizar toda su tarea y que como mínimo sería escolta de la bandera. Porfa... Bueno Seba, esperamos que te haya servido de algo...
3) Jajajajajaja.
4) Estamos pensando cómo incluir una guía tan "jovata" en una revista que sobre todo trata los juegos de actualidad... ya veremos...
5) Si, estamos finiquitando los detalles de la organización pero que se viene, se viene...
6) El Jade Cocoon es excelente, pero por supuesto el FFVIII es otra cosa. Si ya tenés el FF y lo terminaste, el Jade Cocoon es una muy buena opción, aunque no tiene nada que ver con el FF (es una especie de Pókemon del subdesarrollo). Para más info mirá el review del JC en el número 8 de la revista.
Tu mensaje final nos emocionó más que el FFVIII... sniff... Ahora en serio, gracias por tus palabras ¡Seba! ¡No sabes lo que significa para nosotros ver como disfrutan de la revi!

Augusto de Barrio

Amigos de Next Level:
Me llamo Augusto y soy un feliz poseedor de una Playstation. La revista la vengo comprando desde que salió, y les cuento q' las revistas españolas me tenían harto.
Tengo varias preguntas, estas son:
1) ¿Cuándo sale el Warpath: Jurassic Park? ¿y el

Resident Evil 3?
2) ¿Cuántos discos va a tener el Resident Evil 3?
3) El Tomb Raider: The Last Revelation ¿Para cuándo?
4) Tengo el Final Fantasy VIII y creo q' es FANTASTICO. Pero, un poquitillo difícil. Tengo 2 preguntas con respecto a este juego:
A) ¿Cómo y dónde consigo el GF q' aparece entre las fotos (Pag. 27, esquina superior derecha) de la última "Next Level?"
B) ¿Cómo mierda le gano a Edea (por segunda vez)? ¿Y q' carajo es ese Cerberus? ¿Es obligatorio ganarle?
5) Mi ultima pregunta (y pueden pensar "que pelotudo! Mira lo que pregunta!) es si va a salir algún juego (para la Play, of course) de "Buffy, la cazavampiros".
Felicito al que hizo la nota del FF8, y un saludo a Santiago "siempre me dan los peores juegos" Videla. Por favor, ayúdenlo, no le den esas porquerías porque puede quedar traumado.

Gracias, Augusto de Barrio
P.D.: Aguante Natalia Dim (q' buena mina!!!)
P.D.2: Publiquen la carta, ya q' no tengo e-mail.

Las respuestas:
1) Los dos en Noviembre, el Resident Evil 3 el día 11 y el Warpath todavía no tiene una fecha exacta.
2) 1.
3) También sale en Noviembre, seguramente en los últimos días.
4º) El GF que vos nombrás es Siren y para conseguirla tenés que usar el comando Draw con el monstruo volador que viene en la torre de comunicaciones de Dollet (después de ganarle a Biggs y a Wedge), cualquier cosa fijate en la primera parte de la guía que está en este número.
4b) Para pelear por segunda vez con Edea, te va a convenir tener un personaje que tenga equipado el comando "Recovery" (ese lo tiene que aprender el GF Leviathan).
Si todavía no aprendió esa habilidad o si no tenés a ese GF, la mejor manera de ganarle es usando primero al GF Carbuncle (te pone una protección contra la magia) y luego atacándola con los demás GF, acordate de que al tener puesta la protección de Carbuncle no vas a poder usar magia para recargarte, porque va a rebotar como la otra magia, para eso es mejor que uses pociones con el comando "Item".
Cuando veas que Edea empieza a tirarte con el hechizo "Dispel", para anular tu escudo, volvé a usar a Carbuncle y en caso de que ella use el "Reflect", hacele un "Dispel" vos antes de que te ataque.
También te conviene usar a Cerberus para poder usar la magia 3 veces de una y lo mejor es que ni bien puedas, uses los hechizos "Shell" y "Protect" sobre todo tu grupo.
Esta vez, Edea tiene un GF llamado Alexander, así que no te olvides de sacárselo, porque después lo vas a necesitar mucho.
Ese Cerberus del que hablás es otro GF, que al usarlo te dá la posibilidad de usar magia entre dos y tres veces por turno, además es un aliado muy útil y a pesar de que no hace falta vencerlo para terminar el juego, te recomiendo que no lo dejes pasar.
Ganarle no es muy complicado si es que tenés suficiente magia como para recuperarte, lo mejor es que ni bien empieces a pelear con él, uses el hechizo "Float" en tus 3 personajes, para evitar que sus ataques por tierra como por ejemplo "Quake" te afecten, también te va a convenir usar a Carbuncle para protegerte de su magia convencional.
5) Por ahora, desgraciadamente, no hay planes para ningún juego de ningún tipo, basado en esta serie. La verdad que es una verdadera pena.
Gracias por tus comentarios Augusto, ¡nos vemos!

Guillermo Ezequiel Bertini

Amigos de Next Level
Hola, mi nombre es Guillermo y soy poseedor de la "inmortal" Playstation.
Ante todo, quiero felicitarlos por la revista que es la mejor de todas y en pocos meses superó a las demás revistas de video juegos (especialmente a las extranjeras, las cuales yo pensaba que eran las mejores). Lo que más me gusta de la revista son las secciones "First Approach" y "Final Test".
Soy fanático de la saga de "Resident Evil", y me estoy mordiendo los codos esperando que salga el R.E.3 "Nemesis" (pero la versión en inglés, ya que en la versión japonesa uno no avanza dos pasos y ya tiene a un zombie mordiéndole la cabeza).
Aparte, me compré el "Dino Crisis", que es una masa (ya se que se parece mucho a los R.E., y bien que podría ser el R.E.3).
Antes de despedirme, les tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondan, les agradezco de antemano y sigan así, no cambien nunca.
1) ¿Cuándo saldrá la versión en inglés del "Resident Evil 3: Nemesis"?
2) Para Uds. ¿Vale la pena comprarse una Dreamcast, ahora, si para esto tengo que vender mi Playstation?
3) ¿Me pueden dar algún truco para el "Dino Crisis"?
4) ¿Tienen algún dato sobre la película (que estaba por hacerse) del Resident Evil?
Gracias.
P.D. Les quiero dejar mi voto para el concurso que están organizando, y voto (obviamente) por el "Winning Eleven 3 Final Ver."

Gracias (Otra vez).

Hola Guillermo, gracias por los halagos y te comentemos (por sí se te escapó) que el principal responsable de los Resident Evil y de Dino Crisis es la misma persona. Por algo tienen tantas similitudes y ningún juicio en puerta :)... Ahora vamos a las respuestas.
1) Ya contestado en este correo, el 11 de Noviembre de 1999.
2) Eso depende. Si dispones del dinero necesario para empezar de cero a comprar juegos como para entretenerte durante un buen tiempo, no sería un problema. La Dreamcast te ofrece una calidad gráfica y algunos juegos que son imposibles de concebir en la Playstation. Pero tendrías que pensar que la Playstation todavía tiene cuerda para unos meses más, y quizás, si te gustan ciertas sagas (Tomb Raider, Final Fantasy (la novena parte sale seguro para la Playstation) o Crash Bandicoot) te va resultar difícil perdértelos. Es una decisión complicada. Tratá de alcanzar la Dreamcast sin vender la Play, de última comprate menos juegos para la Dreamcast y conservá los dos equipos, es lo mejor que podés hacer.
3) La solución completa esta en este mismo número.
4) Sí. La película sigue su curso (aunque hubo unas demoras en la pre-producción) y si todo sale bien estará lista para la primera mitad del 2000. Como alguno de ustedes sabrán el director es nada más ni nada menos que George A. Romero el director de La Noche de los Muertos Vivos, o sea que tiene bastante experiencia en este asunto de muertos vivos.
Bueno Guillermo, saludos a vos y a todos los fanas de Next, nos vemos el mes que viene!!!!

Readers Gallery

Este mes, al tener tantas cartas buenas para publicar, y a la vez por la falta de dibujos de nuestros lectores, hicimos una reducción drástica de Readers Gallery. Pero el mes que viene queremos verla nuevamente en su estado natural, así que... ¡manden dibujos!

Pazos - Santa Fé



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar